MSX NEWS

Mensuel n° 2 - Janvier-Février 87
Numéro double

19 F

L'AFFAIRE

Vera Cruz...

"le suicide était presque parfait..."

REPUBLIQUE FRANÇAISE
GENDARMERIE



AMSTRAD CPC 464-664-6128
THOMSON MO5-TO7+16K-TO7/70-TO9

INFOGRAMES



79, rue Hippolyte Kahn
69100 Villeurbanne - Tél. 78.03.18.46


SONY
SONY
HIT BIT
SONY

HBF 700F L'INTELLIGENCE EVOLUTIVE.

Avec le système HIT BIT, premier système véritablement né de la compatibilité, SONY vous a ouvert les portes d'un nouveau monde de la micro-informatique, d'une nouvelle forme d'intelligence : l'intelligence évolutive.
Aujourd'hui, c'est nouveau, c'est SONY, c'est le HBF 700F, c'est l'intelligence en puissance. Une mémoire utile de 256 Kilo-Octets RAM auxquels viennent s'ajouter 128 Kilo-Octets RAM de mémoire d'affichage. 384 Kilo-Octets en tout. L'exceptionnelle capacité de mémoire du micro-ordinateur SONY HBF 700F n'a d'égale que la multiplicité de ses applications, qu'elles soient professionnelles, utilitaires ou ludiques.

HBF 700F SONY. UNE PROGRAMMATION SIMPLE.

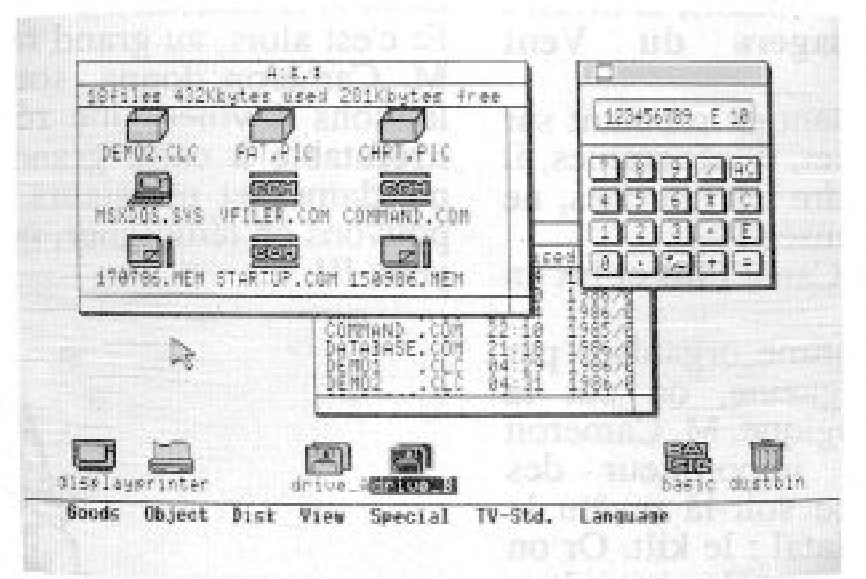
Le HBF 700F SONY possède une mémoire morte de 64 Kilo-Octets pour le langage BASIC qui, étendu à la version 2 du MSX, met ses performances à la portée de tous.

HBF 700F SONY. LA PUISSANCE CREATIVE.

Avec sa mémoire d'affichage de 128 Kilo-Octets Vidéo RAM, le HBF 700F vous autorise 9 modes d'affichage parmi lesquels 1 mode de 256/212 points affichés où vous pourrez utiliser simultanément 256 couleurs, grâce à son écran géré en "BIT MAP".
Pour la création musicale aussi, le HBF 700F vous offre des performances exceptionnelles. Il possède un circuit générateur de sons à 3 voies simultanées sur 8 octaves avec un générateur de bruit et un réglage de niveau sonore.

HBF 700F SONY. LA PUISSANCE PROFESSIONNELLE.

Le HBF 700F SONY possède un clavier francisé AZERTY détachable professionnel. Le HBF 700F est doté d'une multitude de fonctions pratiques, conservées en mémoire, même en cas d'extinction de l'appareil, grâce à une batterie incorporée : horloge digitale, calendrier, préréglage du mode d'affichage écran, centrage de l'écran, mot de passe confidentiel, Bip sonore.



HI-BRID

Le lecteur de disquette, incorporé dans l'appareil, au standard international SONY 3 pouces 1/2, vous permet de stocker 720 Kilo-Octets, une fois la disquette formatée. Ces disquettes sont double-face, double densité. Le HBF 700F vous est livré avec 5 logiciels sur disquettes.

HBF 700F SONY. DES LOGICIELS PROFESSIONNELS.

LOGICIELS "BUREAU" (HI-BRID) : C'est le logiciel pratique. Vous disposez d'une calculatrice, d'un agenda, d'un calendrier, d'une horloge et des fonctions du DOS. La gestion de ce logiciel se fait par icônes et fenêtres.
LOGICIELS "TRAITEMENT DE TEXTE" (HI-TEXT) : Déplacement et effacement des mots, marge et tabulation, numérotation automatique des pages, paramétrage de l'impression...
LOGICIELS "TRAITEMENT DE FICHIER" (HI-BASE) : Recherche rapide, choix du critère de sélection, impression de fiches...
LOGICIEL "TABLEUR" (HI-CALC) : Modification des paramètres et calcul instantané, fonctions arithmétiques et scientifiques.
LOGICIEL "GRAPHIQUE" (HI-GRAPH) : Création graphique d'histogrammes et de courbes en deux et trois dimensions. Vous pouvez enfin mélanger textes, fichiers, tableaux et graphiques dans un même document (mailing).

HBF 700F SONY – LA SOURIS

L'utilisation de tous ces logiciels est facilitée par la souris, livrée avec le HBF 700F, qui vous permet de travailler directement sur l'écran.

HBF 700F SONY. DES PERIPHERIQUES PERFORMANTS.

Vous pouvez bien sûr connecter sur votre HBF 700F les périphériques performants de la gamme SONY : imprimantes, 2e lecteur de disquettes, manettes de jeux, créateurs graphiques, cartouches au standard MSX, magnétocassettes, moniteurs informatiques.



ÉDITORIAL

Ok, ok. C'est vrai, MSX NEWS a pris du retard dans sa parution. Mea Culpa. Des excuses ? Quelques unes quand même : les grèves, la neige, les fêtes avec son surcroît d'activités fébriles etc... Une surprise ! MSX NEWS a grossi (peut-être le foie gras !), il est passé de 12 à 40 pages pour ce numéro double, il a pris des couleurs (les sports d'hiver ?), des habits neufs et plein de dessinateurs talentueux, toute une équipe de rédaction qui se met en place, un rédac-chef hyper pro qui arrive au galop, un nouveau logo (vous plaît-il ?), des scoops et des nouveautés qu'on ne sait plus où les mettre, bientôt des bandes dessinées pas dégueu (comme dirait Serge) et des correspondants aux quatre coins du monde et puis... surtout... quand on regarde la page 36, mes Maniacs chéris, est-ce que ça ne valait pas la peine d'attendre ?

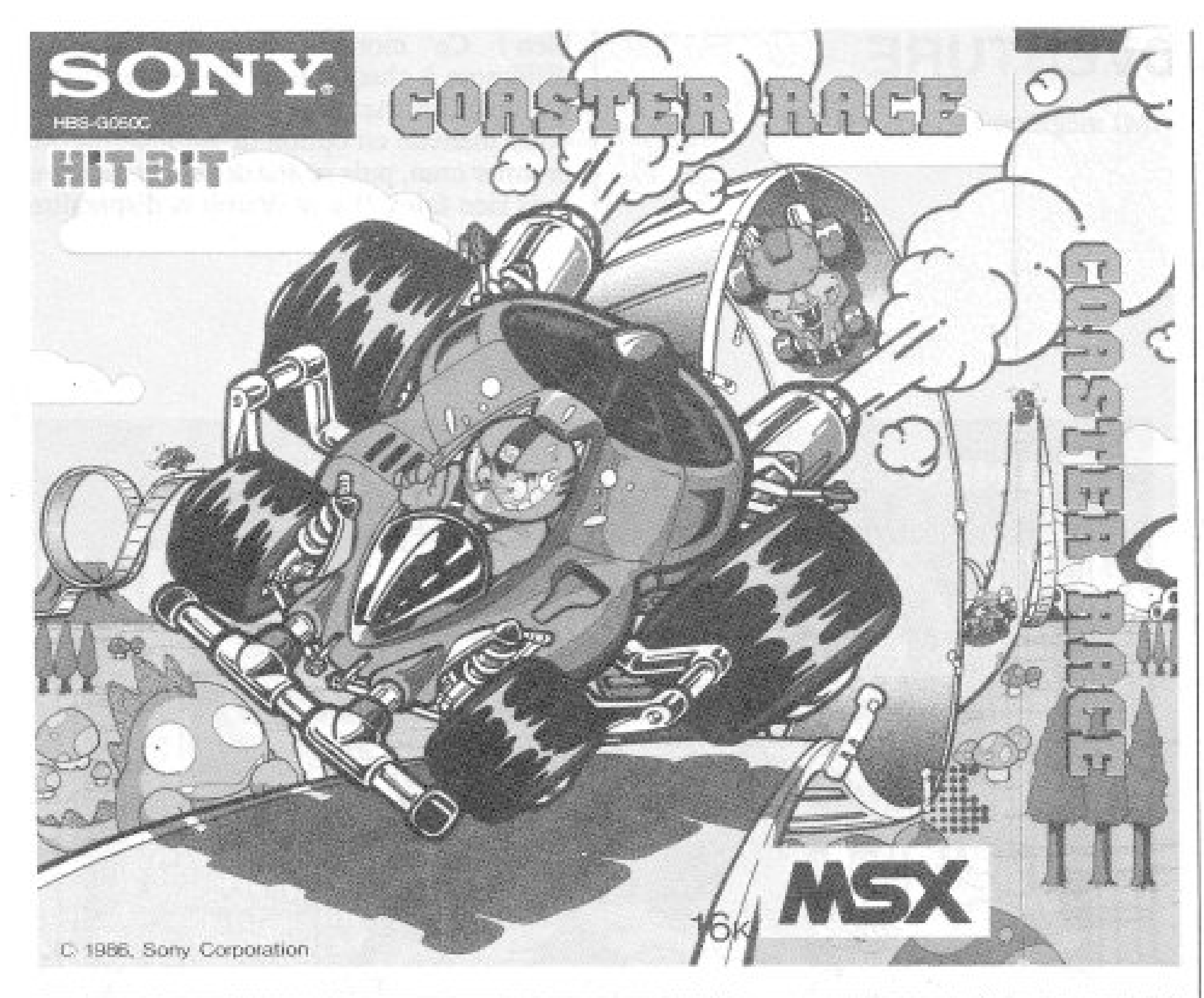
MONDANITES

La cérémonie de remise des Tilt d'Or eut lieu cette année le 18 Novembre, à l'espace Cardin à Paris, et bien sûr MSX NEWS était présent.
Trois jeux disponibles sur MSX reçurent les honneurs et la consécration : **Knightmare** (Konami), **L'affaire** (Infogrames-Philips), **Les Passagers du Vent** (Infogrames).
M. Pham, de Konami, était rayonnant en montant sur le podium, quant à Christophe Sapet, d'Infogrames, il ne cessait de monter et de descendre les marches, ne sachant plus où mettre ses récompenses !
La cérémonie était retransmise sur Canal Plus et fut un triomphe mérité pour Infogrames.
Plus tard, lors d'une soirée plus intime organisée par Jean-Yves Primas de MSX Magazine, on eut la réponse à une grave énigme ethnologique. M. Cameron MACSWEEN, célèbre écossais importateur des fameuses soft-cards MSX, avait ce soir-là revêtu le merveilleux costume de son pays natal : le kilt. Or on dit toujours que les Ecossais ne portent rien sous leur kilt, mais personne, en France, ne sait si c'est seulement une légende ou bien la réalité....

Quelqu'un s'enhardit ce soir-là (faut-il avouer que cette personne travaille à MSX NEWS ?) à poser la question à M. Cameron. Au début, ce dernier ne répondit pas, puis la question fut reprise en choeur par tout le monde, la boisson aidant....
Et c'est alors, au grand ravissement de ces dames, que M. Cameron donna, sous une forme que nous vous laissons deviner, une réponse spontanée, visuelle et irréfutable à cette grande énigme de l'univers. Oui, mesdames et messieurs, la légende est réalité, nous pouvons en témoigner, nous l'avons vu de nos propres yeux !!!



MSX NEWS est édité par SANDYX S.A. au capital de 250 000 F - 89, rue de Charenton, 75012 PARIS.
Directeur de la publication et rédacteur en chef : Jean-Michel Berté
Directeur technique : Jean-Michel Maman
TNT BOYS (Tireurs - Noteurs - Testeurs) : Jean-Michel Janier-Dubry, Mehdi Alloula, Frédéric Hoang, Jean-Claude Longin, Lionel Bignon, Samuel Hassan, Daniel Ravez.
Rédacteurs techniques : Pascal Maumy, Frédéric Hoang.
Illustrations : Georges Gauthier, Y5/P5, Xavier, Adisorn Saovadee
Administration : Isabelle Berté
Fabrication : Véronique Marguerìtte
Abonnements : Marie-Aude Kreis et Bernard Lefort
Composition : E.R.G.O
29-31, rue des boulets, 75011 PARIS
Photogravure et impression : Imprimerie BOREL
26, avenue Michel BIZOT, 75012 PARIS.



LES DERNIERES cartouches

COASTER RACE

(Cartouche Sony MSX1 et 2)

Vous, oui vous qui tenez MSX NEWS entre vos mains, vous venez de vous engager dans une course automobile sur des pistes de montagnes russes. Vous devez rallier dans un temps limité les 4 postes de contrôle de chaque course, sachant que vous devez gagner 5 courses pour être champion du monde. Calculez le nombre d'étapes à parcourir (le directeur de course a 48 ans). A la fin de chaque étape les drapeaux des commissaires vous salueront. Une fois toutes les courses achevées votre pilote sortira de son cockpit et ôtera son casque. Aaargl !!! Damned c'est une femme....

Parlons maintenant de la réalisation du jeu et commençons par les originalités.

Vous rencontrerez tout au long de votre parcours des montées, des descentes, des virages en pentes ou relevés, des loopings ou, la route deviendra même cahoteuse.

Le scrolling en 3 D est honnête. Lors des loopings les décors et le ciel feront un tour complet avant de se remettre en place une fois le looping passé. Si vous avez le malheur d'abordez un looping au ralenti, vous tomberez dans le vide (le jeu vous réserve d'autres surprises de ce genre).

Vous voyez votre voiture de l'arrière. Elle est équipée d'un moteur à air propulsé extrêmement puissant, lui permettant d'atteindre 454 Km/h. Son dessin est splendide et original mais pratiquement impossible à décrire. Par contre les décors ne sont pas géniaux ; de toutes façons, on a pas beaucoup le temps de les regarder.

Votre tableau de bord se trouve en haut de l'écran, vous y trouverez : un indicateur de vitesse, votre score, le meilleur score, le temps restant, la course et l'étape à laquelle vous participez et aussi le chemin qu'il reste jusqu'au prochain poste de contrôle. La conduite de votre véhicule est très facile et simple, vous avez le choix entre 2 régimes, lent et rapide (selon le relief). Le frein s'obtient avec le bouton B du palonnier (il faut avoir un joystick spécifique MSX ou se servir de Graph).

Les effets sonores sont très bons et accompagnent parfaitement l'action.

Si vous choisissez le mode 2 joueurs, votre partenaire créera le parcours à l'aide du joystick (cela se fait pendant le jeu). Il est dommage que les créateurs n'aient pas prévu une fonction pour faire apparaître l'arrivée.

Coaster Race est un jeu qui vaut vraiment la peine d'être acheté. Ce logiciel se démarque des autres simulateurs car il est plus prenant, plus excitant... enfin il a quelque chose de plus que les autres. Il ne manque que le volant pour s'y croire.

Fragiles, cardiaques, femmes enceintes, sujets aux vertiges, ce jeu vous est formellement déconseillé. Les autres, les allumés du Grand Huit et des montagnes russes, fanas de vitesse et d'émotions fortes, entrez, entrez, la fête va commencer et surtout attachez vos ceintures ! . . .

PIPPOLS

(Cartouche KONAMI)

Il y a bien longtemps que Hobbitebourg est plongé dans l'obscurité la plus totale. En effet, le Hobby-Gem, qui donnait de la lumière au comté, a été dérobé par les sorcières du Merry-Land. Le royaume de Merry-Land est divisé en deux régions semblables : l'Est et l'Ouest qui représentent respectivement le jour et la nuit.

Vous devez aider un valeureux chevalier, Pippols (l'homme qui recherche la lumière) à ramener le Hobby-Gem à Hobbytebourg, mais tout le monde sait que traverser les déserts, les forêts... du royaume de Merry-Land n'a jamais été aisé.

Les graphismes ne sont pas très réalistes, mais feraient pâlir ce cher Walt-Disney. La musique exceptionnelle, l'animation sans reproches, le scrolling vertical parfait... ajouté au charisme du jeu, tout cela le rend terriblement attirant.

Au début du jeu, vous disposez de 3 Pippols, mais ce nombre pourra augmenter avec votre score.

Vous pouvez voir à la droite de l'écran, un plan qui indique le pays où vous êtes et le chemin qu'il vous reste à parcourir jusqu'à l'Hobby-Gem.

Dès que vous avez achevé la traversée d'un pays, deux chemins s'offrent à vous, choisissez celui qui vous rapprochera le plus du Hobby-Gem. Vous ne pouvez pas circuler à travers les arbres, les haies...

Au cours de votre périple, vous serez attaqué par une dizaine de sortes de monstres différents, tous aux capacités et tactiques différentes, certains vous lançant même des flèches empoisonnées. Le seul moyen d'arrêter une flèche ou de tuer un monstre est de lui lancer un coeur (poétique ! Non ?).

Vous trouverez aussi sur votre chemin des pièces d'or et d'argent qui vous permettront respectivement de trouver :

- Les souliers rouges grâce auxquels vous marcherez plus vite et vous pourrez traverser librement les haies et les arbres grâce aux chaussons bleus.

Comme dans Knightmare vous trouverez des armes magiques :

- Les réveils qui arrêteront le temps et vos ennemis. Si vous les touchez pendant ce laps de temps, ils seront morts.
- Les croix élimineront tous les monstres présents au moment où vous les prendrez.

La difficulté du jeu vous assure d'agréables soirées d'hiver sous la chaleur de votre moniteur.

Pippols est sûrement un des meilleurs jeux MSX1 du moment, malheureusement il a souvent été très mal jugé à cause de son contexte enfantin.

PENGUIN ADVENTURE

(Cartouche KONAMI mégarom)



Nous vous l'avions révélé en exclusivité dans MSX NEWS : revoici le pingouin ! Rescapé d'Antartic Adventure, un jeu sympathique mais très simple et donc réservé aux plus jeunes. Notre attachant palmipède effectue avec cette dernière aventure un « come back » plus que réussi et passe carrément la grande porte du club très fermé des stars des meilleurs jeux vidéo, rejoignant dans l'immortalité Pac Man, Lode Runner et les autres ! (Ils doivent bien s'amuser ensemble, c'est sûr !). Penguin Adventure est en effet un jeu exceptionnel à tous les niveaux : graphisme, scénario, plaisir de jouer ! C'est, après Nemesis, la deuxième mégarom disponible en France. Vu la qualité de ces deux jeux et étant donné qu'au Japon, presque tous les nouveaux jeux sont en mégarom, ça promet bien du plaisir futur !

Le scénario : le pingouin veut aller retrouver sa fiancée, la fille du Roi du Royaume des Glaces. A cette fin, il lui faudra traverser maintes contrées fort inhospitalières où il devra combattre mille périples sur terre, sous terre, sur les mers, sous les mers et même dans l'espace ! Comme il serait malséant de se présenter les mains vides devant une Princesse, il devra en plus récolter en chemin de nombreux cadeaux qu'il offrira à sa dulcinée.

Le jeu est constitué de 24 étapes successives et il est limité dans le temps.

Premier tableau : *La route ocre aux sapins verts*

Le pingouin marche et, surprise, on lui voit les pieds ! Essayez d'attraper les coeurs que vous ferez changer de couleur en sautant : un coeur rouge donne des points supplémentaires, un coeur vert du temps en plus, un coeur bleu vous permet de voler sur un nuage, un coeur jaune rend invulnérable.

Vous sauterez par dessus les trous mais attention certains trous sont plus petits et vous aurez une sacrée surprise en tombant dedans ! Ils abritent en effet des salles de jeux souterraines où vous pourrez jouer au jackpot et obtenir ainsi des pouvoirs magiques ainsi que des cadeaux (pensez à votre fiancée !). Ce n'est pas tout à fait gratuit puisqu'il vous faudra échanger ces cadeaux contre les poissons que vous aurez attrapé auparavant. Prenez donc la casquette à hélice, vous aurez l'air plus malin et vous pourrez sauter deux crevasses d'un coup !

L'arrivée de chaque parcours est représentée par une sorte de portail japonais. Le pingouin s'arrête pour se reposer et souffler. Vous pourrez alors lire ses pensées ! S'il pense à la Princesse, cela prouve que vous avez été rapide, félicitations ! Par contre, s'il rêvasse et pense à une pomme ou à une bonne bière, cela prouve que vous avez un peu traînardé, il va falloir rattraper ça à la prochaine étape !

Deuxième tableau : *La caverne rouge*

Vous avancez, vous avancez.

N'oubliez surtout pas les visites souterraines ! Dans certains trous vous rencontrerez le Père Noël, donc il existe ! Si vous avez la casquette à hélice, prenez aussi la plume, vous sauterez trois crevasses d'un coup et pourrez vous déplacer latéralement en sautant. Si vous prenez un collier, vous pourrez jouer au jackpot autant que vous le désirez.

Troisième tableau : *La banquise*

Dans les trous, ne vous faites pas insulter mais prenez plutôt le casque à cornes qui vous protégera au tableau 5 contre les monstres jaunes, ainsi que le révolver qui vous permettra de tirer !

Tous les trois tableaux vous serez accueilli en fin de parcours par un monstre préhistorique qui remplace alors le relais japonais où le pingouin se repose si bien ! Ce monstre aura une couleur différente à chaque fois. Ne paniquez pas car voici un truc pour le détruire : mettez votre manette en option tir automatique au premier cran, puis restez devant le monstre sans rien faire. Il sera détruit et disparaîtra dans les entrailles de la terre avec des effets visuels qui vous raviront ! Vous pouvez aussi sauter sur les rochers qui l'entourent. Cela provoquera l'éboulement final, mais c'est plus risqué car il vous crache du feu à la figure, ce qui n'est pas sans danger. Après l'avoir détruit, vous verrez apparaître un groupe de majorettes et notre espiègle pingouin se lancera avec elles dans une sarabande célébrant sa victoire !

Quatrième tableau : *Le fleuve magique*

Des troncs d'arbres fort dangereux flottent sur le fleuve. Il faut les éviter ou sauter par dessus. Ne vous fracassez pas non plus contre les rochers qui émergent de l'eau. Prenez plutôt un coeur jaune, et vous pulvériserez tout ça en un clin d'oeil !

Cinquième tableau : *Sous les mers*

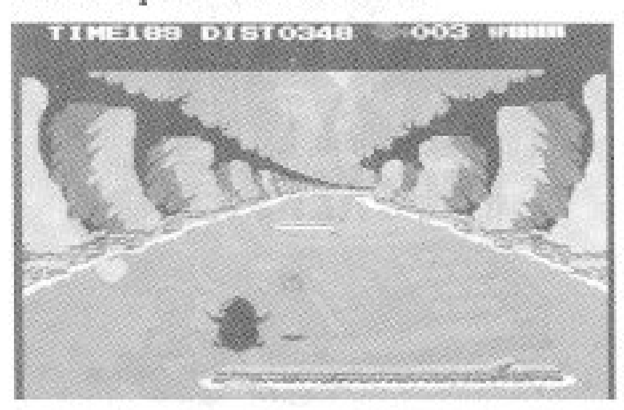
Glou-glou, ça commence à devenir plus dur ! Le coeur jaune est presque indispensable. Appuyez sur le bouton de la manette à petits coups pour monter.

Sixième tableau : *La route ocre sans sapins*

Au premier petit trou, prendre le cadeau le moins cher car au deuxième trou vous

aurez droit à un cadeau gratuit, et là vous auriez tort de vous gêner ! Avez-vous une bague pour votre fiancée ? Et des bottes fourrées ?

A la fin du tableau, rebelote avec le monstre ! Heureusement, les majorettes seront là pour vous consoler !



Septième tableau : *La banquise*

Ouh, ça fait froid aux pieds quand on marche sur la glace !

Comment vous n'avez pas encore pris les ailes magiques ! Malheureux ! Elles étaient pourtant disponibles dès le premier tableau mais pour les faire apparaître il ne fallait pas toucher au premier coeur !

Prenez-les maintenant et envolez-vous avec elles dans l'espace intersidérale. Vous verrez la terre très très loin et vous essaierez d'attraper les poissons qui flottent ici et là. Les poissons rouges donnent des bonus, les jaunes des vies supplémentaires ! Gare aux météorites car si elles vous touchent, vous redescendrez sur terre illico presto !

Huitième tableau : *Dans l'eau de l'Antarctique*

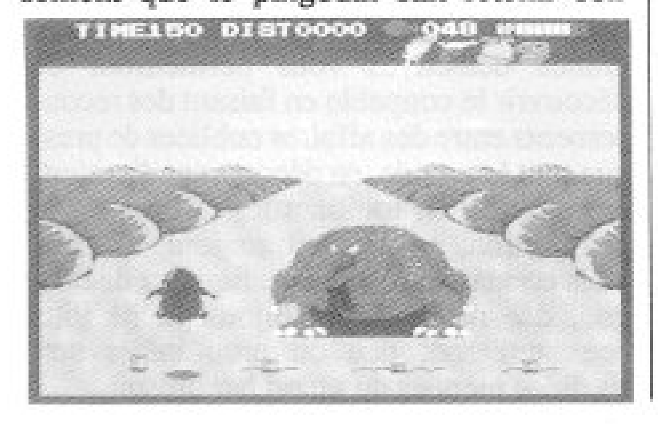
Gla-gla-gla ! Là, il fait vraiment frisquet ! Attention aux troncs d'arbres qui flottent et aux morceaux d'iceberg, un Titanic ça suffit comme ça ! Et si en plus vous avez oublié d'acheter des lunettes au septième tableau, vous ne verrez même pas les immondes fantômes bleus qui vous foncent dessus !

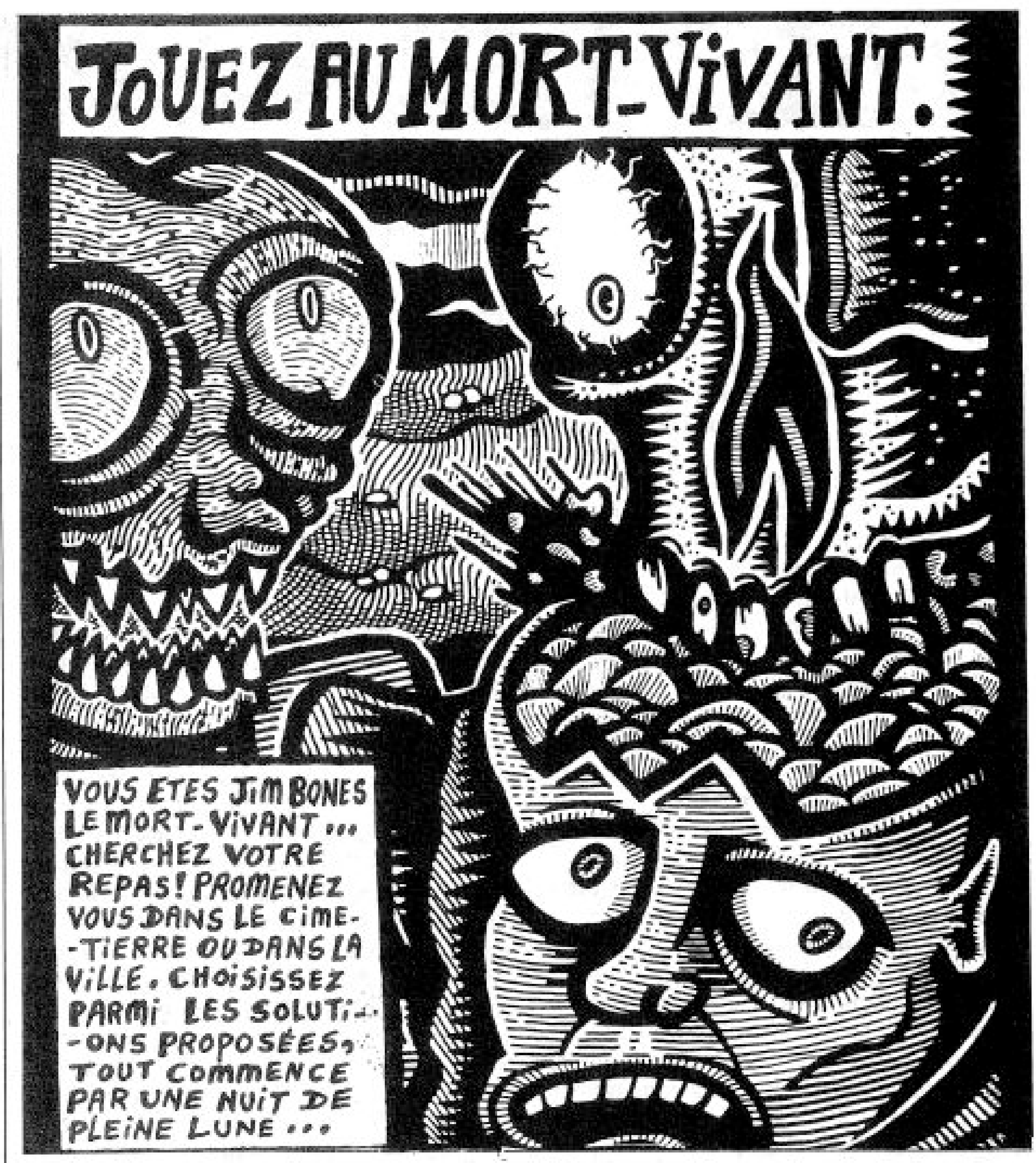
Neuvième tableau : *La route aux sapins, sous la neige*

A partir de là, ça devient encore plus difficile ! Ne laissez surtout pas passer les coeurs jaunes et gare aux nuages-monstres qui crachent la foudre ! Gardez quelques forces pour le monstre qui vous attend en fin de parcours !

Dixième tableau : *L'océan aux pieuvres*

Vous voilà encore sous l'eau, heureusement que le pingouin sait retenir son souffle ! Des pieuvres hantent ces parages et si elles vous touchent avec leur jet d'encre vous serez dans l'obscurité totale et aurez bien du mal à éviter les obstacles...





Onzième tableau : *Le fleuve aux boules rouges*

Si vous avez eu soin de vous procurer un casque (pas celui avec des cornes) vous serez protégé contre trois attaques des projectiles rouges. Autrement, que le Grand Pingouin vous protège !

Si vous n'en pouvez plus, appuyez sur F1. Vous verrez alors le pingouin complètement essouflé, puis il s'asseoit, s'affale carrément et puis se prend un petit sauna pour se refaire une santé !

Douzième tableau : *La banquise*

Dans un trou est cachée une carte-parchemin. Si vous ne la trouvez pas, vous aurez trois fois plus de chemin à parcourir car vous vous perdrez, alors explorez bien les petits trous ! Ensuite, reprenez donc les ailes et transformez-vous en astronaute. Le monstre préhistorique vous attend une fois de plus...

Les tableaux suivants reprennent les éléments des parcours précédents en y ajoutant des difficultés supplémentaires. Nous vous laissons le soin de les découvrir... A la fin du périple, les plus persévérants arriveront à la cour du Roi du Royaume des Glaces.

Ils y seront accueillis par le Roi lui-même, qui les recevra sur tapis rouge (comme un Chef d'Etat !) et au milieu d'une haie de gardes pingouins. Les murs de la grande salle sont décorés de hauts-reliefs représentant des ancêtres et des héros du Royaume des Pingouins. La Princesse semble dormir, elle est allongée sur son lit. Hélas, nous somme arrivés trop tard et le pingouin pleure ! Il faudra donc refaire un essai...

Vient ensuite la présentation de l'équipe des dix personnes qui créèrent ce merveilleux logiciel, sous la direction de R. Shogaki et de L. Fukui. Félicitations messieurs ! Puis Konami nous fait la promesse de continuer à nous envoyer des jeux romantiques. Tout cela agrémenté d'une musique impressionnante.

Voilà... On a du mal à abandonner ce cher Pingouin qui est sans doute le personnage le plus attachant de tous les jeux vidéo, avec ses mimiques, ses danses, ses rêveries et aspirations, ses joies et ses peines...

Espérons qu'il reviendra... Longue vie au Pingouin*!

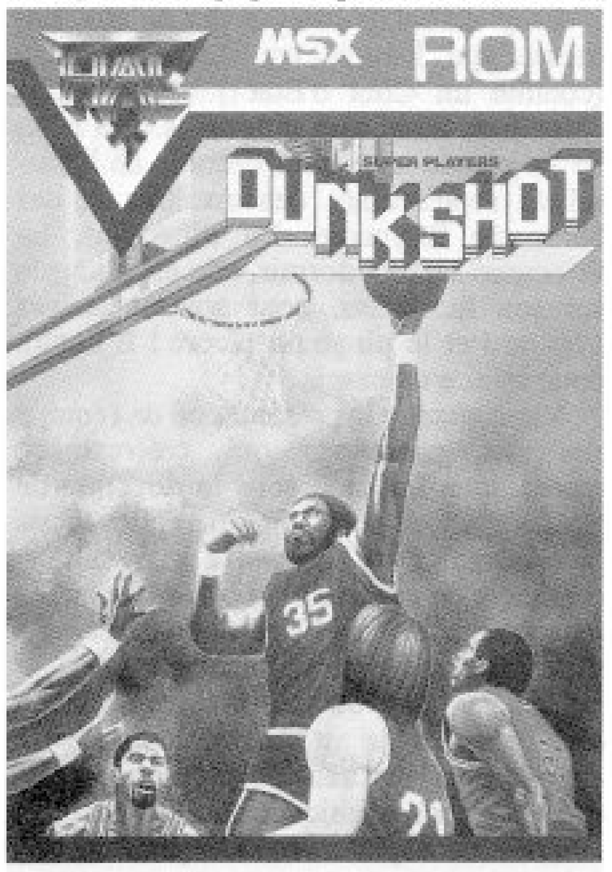
LES DERNIERES cartouches

DUNKSHOT

DUNKSHOT ! ... Ce n'est pas une injure, mais le jeu d'équipe qui offre le plus de possibilités à l'amateur de compétitions sportives que vous êtes. Sa finalité est de battre l'adversaire qui est soit l'ordinateur, soit votre partenaire préféré, en marquant plus de paniers que lui. A l'écran se déplacent trois joueurs de chaque équipe sur une surface égale à la moitié du terrain. Pour voir l'autre moitié, il faut que le ballon tente de quitter l'écran, alors le miracle se produit : un scrolling digne du meilleur réalisateur parcourt le terrain en suivant la progression du ballon comme à la télévision lorsque la caméra est placée sur le bord de la touche.

Avant de jouer une première fois, il est indispensable de lire la notice car il vous faudra choisir entre plusieurs options et cela avant le coup d'envoi.

Vous devrez d'abord constituer votre équipe, c'est à dire lui donner un nom ainsi qu'une couleur de maillot ; puis donner à chaque joueur un patronyme. Chaque team est composé de sept joueurs. Je vous sens effrayé devant la tâche qui vous attend avant le match ! Rassurez-vous, cette procédure n'est à accomplir qu'une fois pour toutes ; en effet ces indispensables caractéristiques peuvent être sauvegardées sur cassette. Cela vous permettra de personnaliser votre championnat. De plus pour les flemmards il suffira de valider sur le menu l'option "ready-made-team" pour que l'ordinateur se fasse un plaisir de vous envoyer une équipe en pleine forme. Pour finir vous choisissez votre direction d'attaque ainsi que la nuance du terrain et la durée des mi-temps.



Maintenant on peut jouer, mais attention, il faut respecter les règles du basket ! L'ordinateur étant un arbitre incorruptible et attentif, vous serez sanctionné dès que vous resterez plus de trois secondes dans la raquette, plus de dix secondes dans votre moitié de terrain ou plus de trente secondes sans tirer au panier. Il sanctionne aussi les "marchés", c'est à dire plus de trois pas sans dribbler, les passages en force, les obstructions -bref les règles principales sont respectées. Lors du match chaque joueur peut tirer à mi-distance, passer le ballon à un équipier, dribbler ou smasher, selon sa position lorsque l'équipe attaque. En phase défensive le joueur peut contrer un tir ou tenter l'interception.

Vous ne serez pas seulement joueur sur le terrain, mais aussi un entraîneur avisé qui saura effectuer les changements à bon escient. En effet, tout au long de la partie, chaque joueur voit son efficacité diminuer en fonction de son temps de présence donc de sa fatigue. Il lui faut, à ce moment sortir afin de récupérer. Cinq tactiques d'attaque sont possibles, comme l'éventualité de se livrer à un exploit personnel, mais dans ce cas attention à l'interception. Les applaudissements de la foule ponctuent chaque exploit réalisé.

Il ne vous reste plus qu'à aller voir cette merveille chez votre revendeur ; ne faites pas attention au léger tremblement de l'image dû au nombre élevé de sprites à l'écran, ce jeu est superbe pour qui a vraiment envie d'un divertissement sportif aux multiples variations.

C'est une vraie simulation de basket et c'est une cartouche !

REMUE méninges

L'AFFAIRE VERA CRUZ

(K7, Infogrames)

Fans de Columbo, de Maigret et de Sherlock Holmes, voici un jeu pour vous ! Une pure enquête policière où seules vos qualités de fins limiers vous permettront de trouver la clef de l'égnime !

Voici l'histoire : La concierge de la Résidence du Forez prévient la gendarmerie qu'une femme vient de se suicider. Vous êtes un jeune officier fraîchement promu et vous voilà chargé de l'enquête.

L'Affaire Vera Cruz est une énigme policière en deux parties. La première consiste à explorer la pièce où s'est déroulé le drame. Pour cela vous disposez d'une petite fenêtre que vous positionnez à l'emplacement que vous voulez observer et si vous cliquez, vous verrez le détail de l'objet ou l'intérieur de celui-ci. C'est une phase importante de l'enquête car aucun oubli ne pourra être réparé. La fin de la première partie consiste à noter l'ensemble des indices paraissant importants, ce qui devrait vous permettre de trouver un début de piste.



La deuxième partie est plus sobre au niveau du graphisme. Il apparaît un tableau avec différentes options possibles comme l'interrogation d'un témoin, un examen particulier (une autopsie ou la comparaison d'empreintes digitales), et surtout la possibilité d'accéder au système télématique de la gendarmerie : le Réseau Diamant. Il vous permet d'interroger une brigade de gendarmerie précise au sujet d'une affaire sur laquelle elle a enquêté, la Préfecture de Police, une prison ou encore un centre de coordination qui fait des recoupements sur les enquêtes en cours. Il vous faut alors demander l'accès au Réseau et oh miracle ! apparaît sur votre écran devinez quoi ? -un terminal d'ordinateur.

A vous de taper le code d'accès du service qui vous intéresse puis de formuler votre demande. Là commence la partie réflexion du jeu car il vous faut retrouver l'identité puis l'adresse des individus susceptibles de vous aider à démasquer l'assassin ; et aussi son mobile car l'ordinateur ne supporte pas l'erreur judiciaire et l'arrestation du coupable n'est admise que si vous avez des preuves solides.

A vous de jouer et croyez-moi, il n'y a pas là place pour la chance, seule la déduction et ténacité qui sont propres aux grands détectives vous permettront de découvrir le coupable en faisant des recoupements entre des affaires oubliées de presque tout le monde, en découvrant d'anciennes amitiés, en fouillant les milieux de la prostitution, en mettant au jour les activités condamnables des trafiquants de drogue, des recéleurs de bijoux et de tous ceux qui sont peu ou prou mêlés aux sordides menées du grand banditisme.

LE SONY HBF 700F

Après le 500, voici le 700, un nouveau MSX2 que l'on aurait pu nommer HBF 500F2 ! Car il s'agit en fait du boitier du 500, avec l'intérieur du 700...

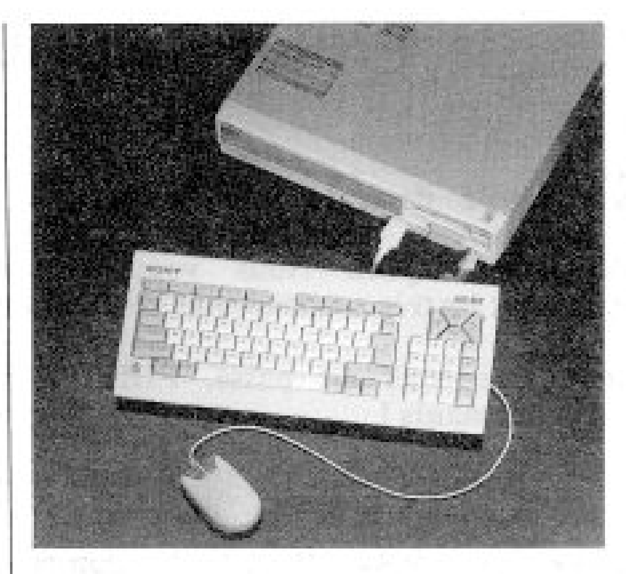
Moralité : le nouveau SONY HB 700 a la même apparence que son prédécesseur, mais il a subi quelques améliorations notables : sa capacité mémoire est portée à 256K de RAM, 128K de VRAM, 64K de ROM, et on découvre sur sa façade, de gauche à droite, le bouton POWER, deux ports-cartouches, un lecteur de disquette 3,5 pouces double face d'une capacité de 720Ko, un peu plus bas un bouton RESET, deux entrées joysticks et enfin le connecteur pour le clavier (AZERTY) dont les touches sont beaucoup plus douces. A l'arrière, nous retrouvons les interfaces traditionnelles, telles que RGB DIN 8 broches pour un moniteur ou téléviseur équipé d'une prise péritel, AUDIO/VIDEO DIN 6 broches pour un moniteur monochrome (câble fourni), TAPE DIN 8 broches pour le lecteur de cassette, PRINTER 14 broches pour une imprimante, et pour finir EXT DRIVE 34 broches pour connecter un deuxième lecteur de disquette.

Le logiciel fourni avec la machine se nomme HI-BRID. Il réunit à lui seul tous les logiciels les plus utilisés en informatique, traitement de texte, gestion de fichier, tableur, traceur graphique. Les principes de représentation utilisés, icônes, fenêtres, etc..., inventés au laboratoire de Palo Alto (RANK XEROX) aux U.S.A., ont été conçus pour faciliter toutes les opérations. Toujours dans un but de simplification, HI-BRID fonctionne avec une souris.

Caractéristiques des logiciels :

HI-BRID : C'est le programme principal, il vous faut obligatoirement passer par lui pour accéder aux autres. Il vous sera toutefois possible, si par exemple vous avez choisi HI-CALC, de passer directement sous HI-GRAPH sans repasser par HI-BRID. En fait, son utilité principale est de vous aider dans la manipulation de vos fichiers (simples validations sur des icônes : poubelle, imprimante, moniteur). Donc à l'aide de la souris, vous pourrez sans peine copier un programme, l'effacer, changer son nom, voir le contenu de votre disquette par ordre alphabétique et par taille de fichier, régler la position de l'écran, les couleurs d'affichage, la vitesse de déplacement de la souris, l'heure, la date, le bip sonore etc... Une montre, une calculatrice et un agenda sont aussi à votre disposition, et vous pourrez les rappelez depuis les autres programmes en appuyant sur la touche SELECT. HI-BRID derrière son air sérieux cache toutefois quelques petits gags très amusants (voir MSX NEWS n°1 page 4).

HI-TEX : Le traitement de texte était indispensable ; complet et simple d'emploi, il en étonnera plus d'un par son élégance ! 80 colonnes (65 caractères par ligne), des couleurs agréables, des indicateurs bien disposés, une bonne rapidité de frappe, et toutes les fonctions nécessaires, tabulations, début, fin, copier, bouger un bloc, chercher, remplacer un mot, sauvegarder, imprimer... Il faudra malgré tout un certain temps d'apprentissage pour tout maîtriser. Bien sûr, plusieurs types de caractères peuvent être sélectionnés : pica, elite, double largeur, souligné etc...



HI-BASE : Une gestion de fichier très agréable, claire et rapide. Bref, l'outil idéal pour une petite gestion simple et efficace. La particularité de cette base de données réside dans son organisation de stockage des fiches. En général, les programmes de gestion de fichier utilisent pour mémoriser toutes les données, l'espace mémoire RAM. Elles sont sauvegardées ensuite d'un seul coup sur un seul fichier, ce qui entraine parfois un blocage, faute de mémoire. HI-BASE, lui, fonctionne d'une manière beaucoup plus économique en mémoire, puisque la sauvegarde de chaque fiche s'effectue directement sur la disquette, en accès direct. Vous pourrez donc stocker plus de fiches. Si toutefois vous n'avez plus de place sur votre disquette, il vous suffira de formater une deuxième disquette pour l'utiliser après la première. Dernier atout : l'option recherche, très souple, peut rechercher une ou plusieurs fiches à partir d'un seul mot. Très pratique pour la gestion, par exemple, d'un catalogue de logiciels ou de films dont seule la rubrique TITRE vous intéresse.

HI-CALC : Un tableur classique, sans prétention, qui malgré tout offre des possibilités étonnantes. Tous les calculs sont permis sur une feuille de calcul de A à Z en horizontal soit 26 colonnes, et de 1 à 255 lignes, soit sur une surface de 26X255 = 6630 cellules. De plus on peut avoir deux feuilles, A et B, en mémoire. Les résultats peuvent être changés d'une feuille à l'autre. (On peut donc envisager de faire une feuille de calcul mensuel avec report sur la deuxième feuille qui sera une feuille de cumul annuel. Pour ce tableur, toutes les opérations peuvent se faire par cellule, ligne, colonnes ou blocs). Il est possible donc de faire une sommation d'un bloc (ensemble de plusieurs cellules ne formant pas forcémént une ligne, ou une colonne). Bien sûr, un calcul peut être effectué par le biais d'une formule. Des tests conditionnels existent. Il vous est permis de ne faire un calcul que si une condition est vérifiée (ex : faire la somme de A1 et B7 si C8 est supérieure à 100). Enfin deux moyens vous sont offerts pour recalculer une feuille après introduction ou modification de valeurs. Soit de façon automatique, dès que vous intoduisez une valeur, soit de façon manuelle au moment où vous désirez voir les résultats de vos modifications.

HI-GRAPH : représente les données du tableur sous forme graphique (histogrammes, camembert, possibilités de rajouter des textes de HI-TEX, etc...)

Le 700 représente donc, par rapport au 500, une amélioration notable. Sa mémoire plus puissante, et surtout la convivialité de ses logiciels, en font un ordinateur agréable, performant et fiable, très apprécié des utilisateurs.

PHILIPS PERE NOEL (SUITE)

Nous vous l'avions révélé dans le numéro 1 : le Père Noël existe, la preuve : nous l'avons recontré ! Habilement déguisé en costume trois pièces et rasé de près, il occupait alors le bureau directorial de PHILIPS MICRO-INFORMATIQUE. Nous vous avions indiqué en exclusivité les nouveaux prix PHILIPS pour les fêtes, avec notamment les très avantageuses configurations MSX1.

Et maintenant, alors que Noël est passé, PHILIPS remet ça et vous souhaite la bonne année à sa façon, avec des nouveautés à prix détonants !

Découvrons ensemble tous ces trésors aux prix si alléchants :

— Le VG 8235, ordinateur MSX2 (2 x 128K, lecteur de disquettes 360 K intégré, fourni avec traitement de texte, gestion de fichiers, logiciel de graphisme DESIGNER et DOS) est vendu **3 990 F** avec en cadeau trois logiciels et non des moindres puisqu'il s'agit de l'Affaire, Les Passagers du Vent et Meurtre sur l'Atlantique !

— Encore plus fort : le même VG 8235 avec ses quatre logiciels utilitaires et un moniteur couleur : **4 990 F** ! Ce moniteur couleur a les mêmes caractéristiques techniques que le CM 8832 (que nous vous décrivons plus bas) mais il a un écran antireflet et un design harmonisé au VG 8235, dont il conserve la belle couleur sombre. Le CM 8832 valant 2 990 F, cette configuration met le MSX2 au prix historique de 2 000 F ! Qui dit mieux ?

— Vient ensuite le nouveau MSX2 PHILIPS : le NMS 8250. Celui-ci a la même couleur que le VG 8235 mais il a un clavier séparé, un pavé numérique et un lecteur de disquettes intégré double face (720K formattés). Le NMS 8250 est livré avec six logiciels utilitaires (Home Office 2) : traitement de texte, gestion de fichiers, mailing, tableur, graphiques et agenda. Il est également livré avec le fameux Music Module pour un prix global de **4 990 F.**

— Un autre MSX2 : le NMS 8255 qui est identique au précédent, avec en plus un deuxième lecteur de disquettes double face, et ce pour le même prix : **4 990** F. Il est livré avec Home Office 2 mais sans le Music Module.

— L'excellente imprimante VW 0030 (100 CPS, qualité courrier) baisse de 500 F et passe donc à **2 490 F.**

— La souris SBC 3810 (strictement identique à celle fournie par SONY avec le HB-700) passe, elle, à **350 F.**

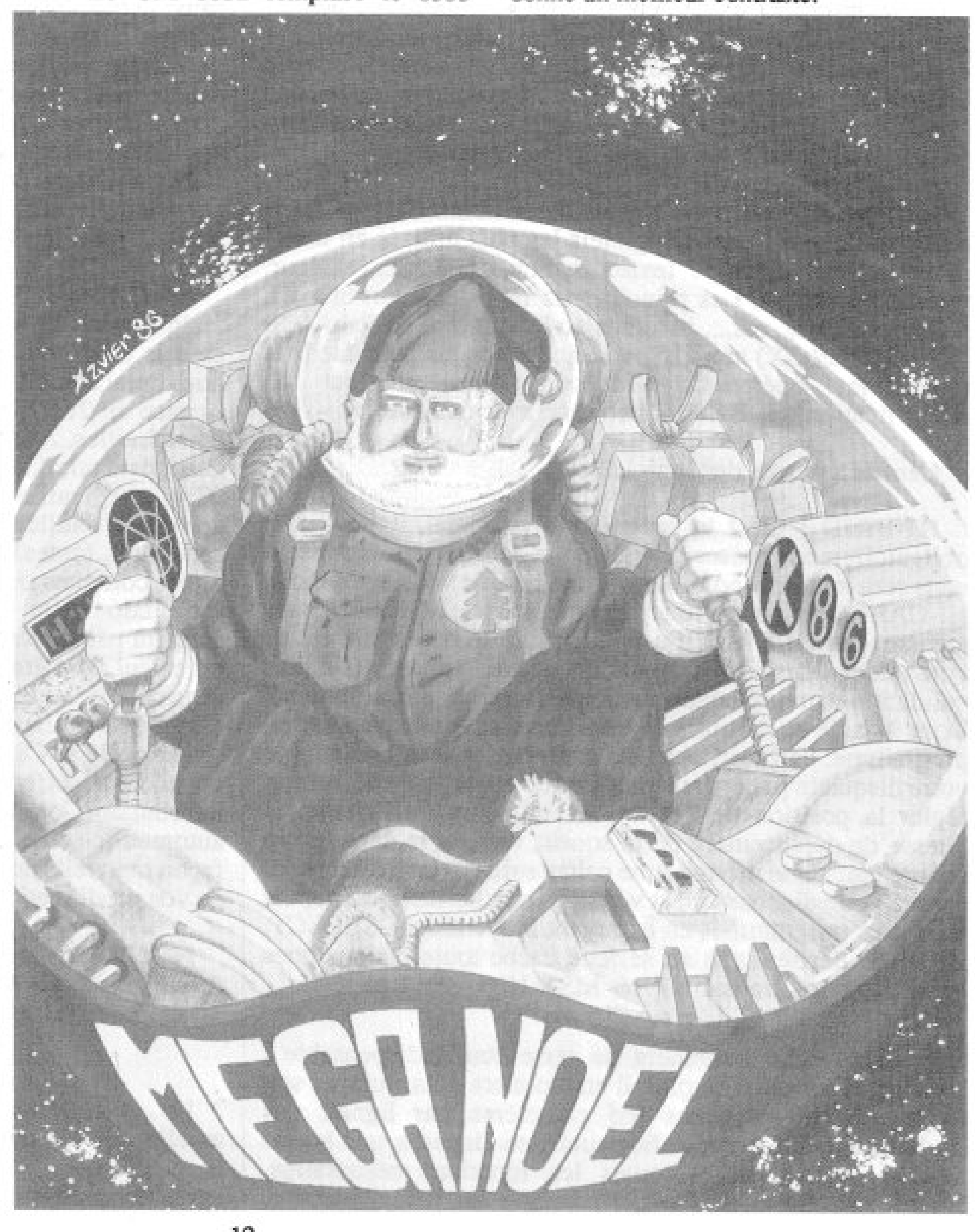
— La tablette graphique NMS 1150 vaut **990** F et est enfin disponible !

Nouvelle gamme de moniteurs couleur

— **Le CM 8801** remplace les 8501 et 8521 et conserve certaines caractéristiques techniques : résolution de 360 points par 285 lignes, pitch de 0,65 mm (le pitch est la taille d'un point ; plus le nombre est petit, plus haute est la résolution), bande passante de 8 MHz à -3dB, entrée péritel RVB + audio. Prix : **2 290 F.**

— **Le CM 8832** remplace le 8535 dont il garde, également, certaines caractéristiques techniques : résolution de 600 points par 285 lignes, pitch de 0,42 mm, bande passante de 12 MHz, entrée RVB péritel, audio et TTL. Il possède une touche de commutation monochrome pour traitement de texte. Son prix : **2 990 F.**

— Les écrans des CM 8801 et CM 8832 ne sont plus traités antireflet (comme c'était le cas pour la génération précédente), ce qui, associé à une dalle sombre, donne un meilleur contraste.



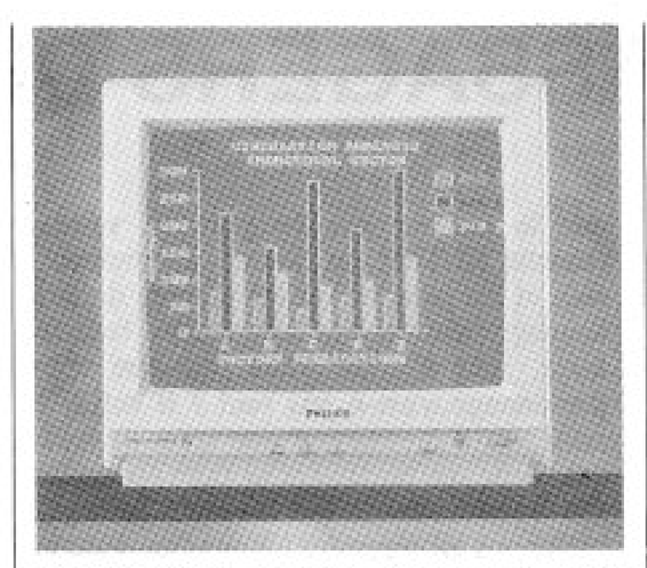
— **Le CM 8852** est une nouveauté qui va faire du bruit. Il a une résolution de 700 points et 285 lignes et un pitch de 0,39 mm. Sa bande passante est de 14 MHz et il possède des entrées RVB péritel, audio et TTL. Il a une touche de commutation monochrome. Son tube est traité "black matrix", ce qui, associé à sa résolution et un écran non-traité antireflet, lui donne une superbe image haute résolution digne du MSX2 !

Son prix est de **3 790 F**, ce qui est très correct vu ses prestations.

Un moniteur à la hauteur des graphismes de l'Affaire et des Passagers du Vent.

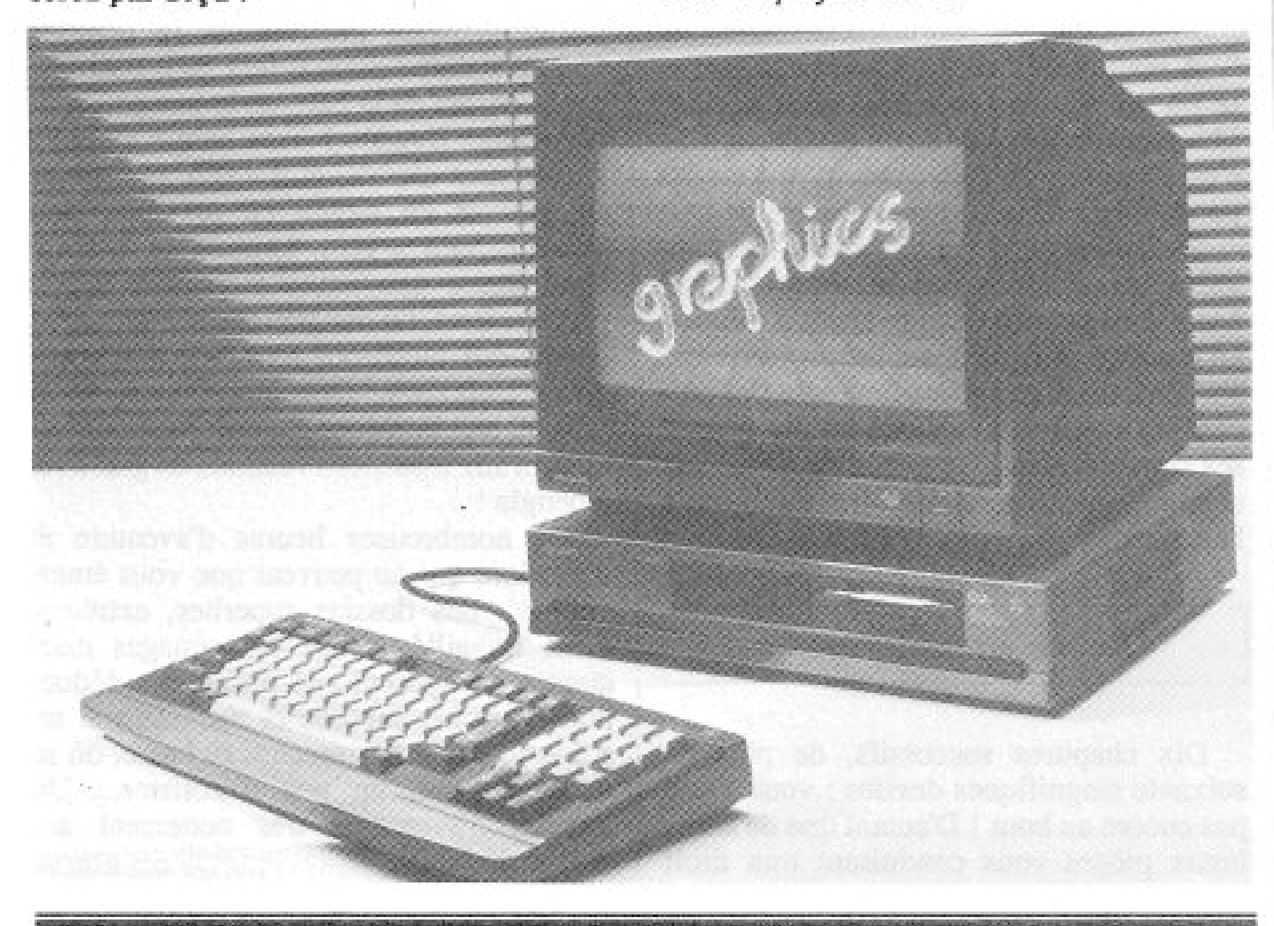
Ces trois nouveaux moniteurs PHILIPS bénéficient d'un nouveau design de couleur beige clair.

Toutes ces nouveautés sont d'ores et déjà disponibles chez votre revendeur MSX. Allez vite les y découvrir, vous ne serez pas déçu !



Le CM 8852, nouvelle star de la haute résolution !

Le NMS 8250 avec son clavier séparé, et son look professionnel...



LES TRUCS DU CAID

Jean-Michel JANIER-DUBRY a commencé à faire parler de lui en gagnant le concours Knightmare-Konami organisé par MSX VIDEO CENTER. Il est déjà impressionnant physiquement mais il l'est encore plus lorsqu'il révèle ses scores et ses découvertes en jeux MSX ! C'est un professionnel de la manette et lorsqu'il entreprend un jeu il lui fait rendre l'âme et ne l'abandonne que pressé comme un citron ! Avec lui le jeu vidéo atteint une dimension quasi mystique puisqu'il expérimenta une fois un phénomène de psychokinésie au 27ème tableau de Beamrider (pour y aller, déjà quel travail !) où sa manette allait toucher les cibles toute seule ! Et en plus il avait vingt vaisseaux en réserve ! Ceux qui connaissent le jeu apprécieront!

Lorsqu'il joue à Hypersport 1 et qu'il plonge du 8ème ou 9ème niveau (environ 200 m de hauteur !) ses ongles fument sur sa manette Hypershot !

Dorénavant dans chaque numéro de MSX NEWS, Jean-Michel JANIER-DUBRY vous aidera avec ses trucs et astuces, résultats de milliers d'heures de jeu acharné !

En voici quelques-uns pêle-mêle :

HYPERSPORT 1 :

Lorsque l'on plonge de très haut il faut impérativement compter les plongeoirs et appuyer sur la 2ème touche (ou la barre d'espace) lorsque l'on passe le dernier plongeoir.

HYPERSPORT 2 :

Tir au Fusil : Si l'on fait un "sans faute", une pieuvre blanche apparaît et traverse l'écran. Il faut la tirer au 2ème carré. Alors arrive un oiseau bleu qu'il faut tirer 3 fois au 1er carré puis au 2ème.

Tir à l'Arc : Si l'on fait 3 nice dans le final (=3X600), 3 pingouins apparaissent avec des pommes sur la tête. Il faut tirer les pommes ; chaque pomme donne 3000 points.

Haltérophilie : Si vous soulevez bien les poids, un parterre de fleurs magiques fleurira autour de vous ! (Manette Hypershot indispensable).

BUTAMARU PANTS :

Quand un oeuf rouge tombe, le renvoyer avec la poêle dans la face de l'envoyeur qui dégringole !

PAC MAN :

Dans le vrai Pac Man de Namco, il y a un endroit magique qui permet à Pac Man de se reposer et de souffler un peu et qui permettra de vous dégourdir les doigts ! Ce secret jalousement préservé par les initiés fut révélé dans un moment d'euphorie à J.M. J.D. par un finaliste du concours de France de Pac Man ! Voici ce secret pour vous, MSX Maniacs, qui êtes décidément de plus en plus gâtés par les temps qui courent (trop gâtés peut-être ?...) Imaginons l'écran Pac Man divisé en quatre carrés, prenons le carré inférieur droit. Eh bien le hâvre de repos où Pac Man est invulnérable est situé dans le coin supérieur gauche de ce carré ! A cet endroit précis, notre brave Pac Man (décrit par son créateur Toru Iwatani comme un être innocent, un gamin naïf qui n'a pas appris à discerner le bien du mal) ne risque absolument rien !

Et qu'est-ce qu'on dit maintenant ?
Merci MSX NEWS !

C'EST VOUS JIM BONES ! AN YS/PS "Z" GAMES.

VOUS SORTEZ DU CIMETIERE, RENDEZ VOUS A LA CASE 3.

VOUS ENTREZ DANS LA TOMBE, ALLEZ CASE 2.

VOUS VISITEZ LE COIN, GO TO CASE 4.

1

LES PASSAGERS DU VENT

Nous sommes à la fin du dix-huitième siècle. Hoel, courageux marin breton, et Isa, belle aristocrate, viennent d'échapper à l'enfer du Navire "Le Foudroyant" et de son capitaine dément... Tout cela, vous le lirez dans un superbe album joint au logiciel, dessiné par François Bourgeon, et qui a reçu récemment le Grand Prix du salon d'Angoulême.

Belle introduction à l'aventure, non ? Mieux encore : le logiciel est largement à la hauteur de l'album !...

Première image : un navire au mouillage, une ancre rouillée et deux femmes sur une côte désolée. Et première surprise : on a rarement vu dessin aussi soigné, aussi juste et précis dans chaque trait. Une véritable composition, des couleurs subtiles et harmonieusement agencées, presque un tableau. Il faut savoir en fait qu'il s'agit de dessins de François Bourgeon, repris et transcris fidèlement dans le programme. La bande dessinée continue sur votre écran, tout simplement !

L'interactivité en plus !

Vous pouvez déplacer un curseur avec les touches d'édition du clavier, un joystick, ou une souris. Ce curseur a trois zones de travail : la grande image principale, d'abord. Vous y sélectionnez le lieu ou le personnage de votre choix. Il apparaît aussitôt, en gros plan, dans une petite fenêtre graphique, en bas à gauche. Déplacez le curseur sur ce portrait, validez (touche ENTER ou bouton joystick/souris), et les pensées ou les paroles du personnage s'inscrivent dans une fenêtre-texte, juste à côté. Mais peut-être notre personnage n'est-il pas seul ? Il suffit de ramener le curseur sur une sorte de barre qui borde son portrait pour faire apparaître son interlocuteur... qui lui aussi se met à parler et à lui répondre ! Vous êtes donc en présence d'une situation : vous assistez à la fois aux pensées et aux dialogues des personnages. Mais l'heure du choix arrive vite : le personnage évoque plusieurs attitudes entre lesquelles il hésite, chacune affichée dans une couleur différente. Par exemple : -"J'essaie de m'enfuir avec lui." - "Je ne lui fais pas confiance."

A vous de choisir ! Comme un scénariste ou un metteur-en-scène, vous décidez librement de la conduite du personnage. Et c'est illimité : en fait, vous avez tous les personnages sous votre responsabilité !

Evidemment, il y a de bons et de mauvais choix : sinon, où serait le plaisir? Mais vous pouvez déduire chaque solution en fonction de la personnalité du personnage, de sa manière habituelle d'agir, des précédents avertissements que lui ont donnés ses compagnons... Un mode de déduction subtile, agréable, qui colle toujours à l'histoire.

Une extraordinaire épopée

Dix chapitres successifs, de plus de soixante magnifiques dessins : vous n'êtes pas encore au bout ! D'autant que de nombreux pièges vous conduisent tout droit dans des situations bloquées, où vos personnages connaissent un destin tragique (arrêtés par les gardes, coulés, tués, etc). Un conseil : avant de prendre une décision, soyez toujours bien sûrs d'avoir fait parler ou penser tous les personnages... On manque souvent ainsi un détail essentiel ! Heureusement, les programmeurs ont prévu un mode de sauvegarde de la situation : n'hésitez pas à vous en servir, les malheurs ne sont jamais loin, et vous pourrez ainsi revenir jouer la scène, et prendre une meilleure décision !

Et l'aventure elle-même ? Une immense épopée ! Au départ, Hoel est à fond de cale dans le navire au mouillage. Sur la côte, les deux femmes, ce sont Isa et une jeune libertine, qui veulent le délivrer. C'est possible : mais il faut bien coordonner le départ de la barque, le lancement de l'évasion... Evadés ? Très bien ! Mais les gardes sont alertés, et il s'agit maintenant de trouver un navire en partance pour s'enfuir. Sans argent, impossible. Mais si Hoel sauve une jeune mendiante sur le port ?... Bref, du danger, des décisions risquées, qui mèneront tous nos héros jusqu'au Dahomey, face aux fauves de la savane, aux intrigues des colons, aux mystères et aux maléfices vaudous du grand roi Kpengla !

De nombreuses heures d'aventure et d'évasion, qui ne peuvent que vous émerveiller : des dessins superbes, extrêmement travaillés ; des personnages marquants, complexes ; le plaisir des déductions toujours subtiles et risquées ; et un scénario d'une somptueuse richesse, où se mêle, eh oui, un peu d'érotisme... Un logiciel d'aventures très nettement au-dessus du lot.

La bande dessinée qui vous est offerte avec le logiciel est le premier tome des aventures de Hoel et Isa : ***La Fille sous la dunette***. Le jeu commence au début du deuxième tome intitulé ***Le Ponton*** et continue jusqu'à la fin du troisième tome ***Le comptoir de Juda*** qui se termine le 3 août 1781. La suite couvrira les volumes 4 et 5 : ***L'heure du serpent*** et ***Le bois d'ébène*** jusqu'à la fin de l'aventure, le 29 mars 1782, où Isabelle déclare : "Ce jour-là j'ai failli oublier que je n'avais, somme toute, que dix-huit ans... et encore toute la vie devant moi."

Le tome 4 ***L'heure du serpent***, vous sera offert avec le deuxième logiciel des Passagers du Vent. Nous vous conseillons donc de vous procurer les albums 2,3 et 5, dont la lecture vous permettra d'être plus à l'aise dans la pratique des deux logiciels.

— François Bourgeon —

Né en 1945, François Bourgeon fait ses débuts dans la bande dessinée pour le journal Lisette en 1971. Sa première histoire, en 14 planches, ***L'ennemi vient de la mer*** paraît en 1972. Il participe ensuite aux journaux Djin, Fripounet et Pif-Gadget.

Son premier album ***Maître Guillaume et le journal des bâtisseurs de cathédrale*** sort en 1978.

1979 voit la sortie de l'album ***Brunelle et Colin*** et les débuts dans Circus de la série des ***Passagers du Vent***.

Le Salon d'Angoulême 1980 le consacre meilleur dessinateur de l'année pour ***La Fille sous la dunette***, premier épisode de la série.

En 1983, François Bourgeon démarre dans le journal A Suivre une nouvelle série médiévale ***Les compagnons du crépuscule***.

Son oeuvre se caractérise par l'extrême soin apporté aux décors et aux personnages, la rigueur de ses scénarios, ses talents de conteur et de dessinateur.

La série des ***Passagers du Vent***, remarquablement documentée et entièrement peinte à la gouache, s'est vendue à travers le monde à plus de trois millions d'exemplaires.

Chef-d'oeuvre incontesté, elle place Bourgeon parmi les grands auteurs de BD de la nouvelle génération et figure en place d'honneur chez tout bédéphile digne de ce nom.

REGATE

(Disquette ou cassette
PHILIPS MSX 1 ou 2)

Aïe, aïe, aïe je dois vous faire un article sur REGATE, je n'y connais rien à la voile et, de plus, j'ai le mal de mer ! Bon... d'abord direction la pharmacie du coin : "'jour M'dame, une boîte de Véganine, siouplaît, c'est pour écrire un article." Elle me jette un regard froid... Voilà comment on passe pour un original. Enfin retour au bercail et à moi l'air du grand large : en bateau s'il vous plaît, ça commence !

Tout d'abord REGATE n'est pas un petit soft fait à la va-vite par un feignant qui ne pense qu'à toucher des royalties... Non, non, non c'est même hyper bien fait, super sérieux et Monsieur Oberkampf qui a fait ça, chapeau ! Ceux qui aiment la voile et les p'tits bateaux seront au septième ciel et iront, c'est sûr, faire brûler un cierge à Saint-MSX en le remerciant de leur avoir donné un si beau soft en exclusivité ! Les autres, ceux qui ne frémissent pas au nom d'Eric Tabarly, peuvent voir en REGATE l'opportunité d'une véritable initiation théorique à la voile et peut-être le début d'une nouvelle passion, tant ce soft est bien fait.

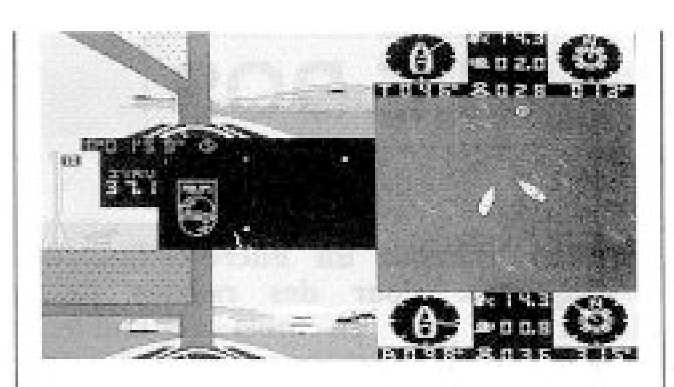
Il s'agit donc d'une simulation de la Coupe de l'America, entre deux voiliers de douze mètres. Un peu d'histoire d'abord, ça vous fera du bien, bande de cancres ! Tout a commencé en 1851 à l'Ile de Wight lors de la Coupe de la Reine, lorsque la goëlette America battit la fine fleur des yachts anglais. Cette course fut alors érigée en challenge perpétuel pour une amicale compétition entre nations étrangères, et devint la Coupe de l'America. Elle eut lieu 25 fois depuis dans la baie de Newport, et les Américains ont toujours gagné, sauf en 1983 qui vit la victoire de l'Australie.

La 26ème édition de la Coupe se déroule d'ailleurs cet hiver en Australie avec six pays en compétition dont la France.

Ce soft est donc complètement branché sur l'actualité et vous y jouerez à Noël au moment même où la véritable course se déroulera ! Il ne s'agit donc pas de mollir et nous allons passer illico à l'entraînement !

Nous avons donc deux voiliers : on peut jouer à deux où seul contre l'ordinateur mais celui-ci peut se passer de vous et manoeuvrer les deux voiliers à la fois, histoire de montrer qui est vraiment le patron. (On finira par se sentir de trop...)

Au début un menu graphique vous permet de faire votre choix et de choisir une couleur de voilier. Ensuite apparaît le



jeu : deux icônes sur la gauche de l'écran montrent chaque voilier vu par son barreur, ce qui permet de régler les voiles, de voir si le spinnaker est sorti et de tenir un cap en s'alignant sur l'arrière-plan (une fenêtre dans le foc a d'ailleurs été ménagée à cet effet). A droite de l'écran se trouvent les instruments de navigation : gouvernail, compas à affichage numérique, anémomètre (force du vent), speedomètre (vitesse du voilier en noeuds), marque à virer (distance et position par rapport aux bouées). Au centre de l'écran sont réunis les éléments communs aux deux voiliers : le mât de signalisation du Comité de Course où sont hissés les divers pavillons et, au pied du mât, le canon qui, lorsqu'il tonne, attire l'attention sur les signaux. On distingue également un plan d'ensemble du parcours montrant les trois marques à contourner et les sillages des deux voiliers. Une autre vue permet d'apprécier la proximité des bouées et les positions respectives des voiliers lorsqu'ils sont proches l'un de l'autre.

Les conditions de vent sont définies au début de la régate et évoluent aléatoirement au cours de celle-ci. Un voilier mené par l'ordinateur règle ses voiles, profite des variations du vent, attaque et se défend selon le niveau sélectionné (1 à 6).





La coupe se court en quatre régates gagnantes (maximum sept régates) et elle est chronométrée. Au premier coup de canon les voiliers prennent le départ. Ils sont alors face au vent, le plan d'eau est parcouru de risées et d'accalmies. On entend le sifflement du vent dans les haubans, le choc des vagues sur les coques et le battement des voiles lorsqu'elles sont insuffisamment bordées (tendues) Youpee c'est parti ! Les manoeuvres des voiliers s'effectuent au clavier ou à la manette et d'une manière fort ingénieuse on peut tendre ou détendre les voiles, virer, gouverner, bref on est comme un poisson dans l'eau ! L'épaisse notice vous enseigne d'abord les notions élémentaires de la navigation puis des données plus poussées assorties de conseils et trucs pour gagner et enfin les principales règles de navigation extraites des règlements de courses internationales.

Tout est rigoureusement authentique et, comme avec un bon simulateur de vol, il est nécessaire de lire la notice auparavant. Il ne s'agit pas de débarquer dans REGATE comme dans GALAXIAN, c'est quand même beaucoup plus sophistiqué... Le côté éducatif est indéniable et, si l'on joue le jeu, on aura véritablement acquis les bases théoriques nécessaires à la compréhension et donc à la pratique de la voile. Ca ne suffit pas bien sûr, mais c'est déjà beaucoup. De plus les graphismes sont très beaux avec en bonus une splendide image digitalisée en présentation du logiciel.

Une réussite donc, résultat manifeste d'un travail sérieux et de longue baleine, euh haleine. REGATE nous permet, par sa qualité et son originalité, de crier encore "Cocorico" car ce logiciel fait honneur aux programmeurs français dont la cuvée de Noël 86 est décidément de tout premier ordre !

LE DOS

Il fut une époque, où quand un particulier achetait un micro-ordinateur familial, cet achat n'entrainait pas à moyen terme celui d'un lecteur de disquettes. Pour des raisons de facilités d'emploi et de plus grandes possibilités, cette solution aujourd'hui est de plus en plus répandue, et ce pour le plus grand bien de l'informatique. Pour le système MSX cependant, reste un problème souvent évoqué : à quoi sert le DOS ?

Définissons le d'abord : le DOS ou Disk Operating System (système d'exploitation du disque) permet à votre ordinateur de pouvoir gérer le lecteur de disquettes que vous lui avez adjoint. Ainsi vous pourrez écrire des données, les relire, les effacer et bien d'autres possibilités que nous développeront par la suite. Bien sûr, vous allez me rétorquer qu'avec le Disk Basic on peut faire tout cela. Dans une certaine mesure c'est vrai pour les opérations élémentaires de lecture et d'écriture ; mais ceci est un exemple parmi d'autres, les fichiers de commande (ou fichiers BATCH) déjà décrits dans MSX NEWS n°1 ne sont possibles que sous DOS. D'autre part un certain nombre de programmes livrés sur disquettes ne fonctionnent qu'avec la présence du DOS (on dit alors "sous DOS"). Je ne citerai que TURBO PASCAL, T MAKER IV, DEVPAC !à etc ...

Je terminerai ce préambule par une remarque concernant les besoins en mémoire que recquiert le DOS. Celui-ci, pour fonctionner, comprend un certain nombre de commandes stockées sur disquettes sous le nom de COMMAND-COM, et qui pour être utilisées sont placées en mémoire. Pour cela il faut impérativement un système MSX de 64 Ko.

Nous allons commencer l'étude du DOS proprement parlé.

1/ DEMARRAGE DU DOS

Le DOS est livré, soit sur une disquette ou lui seul réside, soit avec un autre programme. Le DOS se compose de deux fichiers qui sont :

COMMAND.COM : fichier regroupant les commandes internes
MSXDOS;SYS : fichier système d'exploitation

A l'allumage de votre système, celui-ci va scruter la disquette pour voir si celle-ci contient MSXDOS.SYS. Dans l'affirmative, le programme est chargé et le fichier COMMAND.COM est à son tour recherché puis chargé. Le dernier fichier est un programme qui évalue chaque commande entrée au clavier puis exécute le programme qui correspond à celle-ci (par exemple lorsque vous taper DIR, COMMAND.COM vérifie que cet ordre existe puis donne la main au programme système qui va effectuer l'affichage de la Directory à l'écran). Ce fichier est aussi appelé processeur de commande.

Une fois le système chargé, apparaît à l'écran les messages suivants.

Après avoir répondu ou non (par appui sur return), le symbole "A>." apparaît à l'écran. Il vous signale que MSXDOS est prêt à accepter une commande. La lettre A symbolise le lecteur de disquettes utilisé par le système.

Expliquons ce point : un ordinateur possède en général des périphériques qui sont l'écran, une imprimante, un lecteur de cassettes et un lecteur de disquettes. Pour ces deux derniers, il les identifie par un code. Ainsi la cassette est-elle spécifiée par les lettres CAS suivies de ":" (ex: RUN"CAS: Nom programme. Une unité disque le sera par les lettres A,B,C,D suivies aussi de ":". Nous refermons ici notre parenthèse. Le symbole "A>" signifie donc que le système ira chercher, sauvegarder etc... tout fichier sur la disquette A. Dans l'hypothèse où vous possédez deux lecteurs, vous pourrez demander au système d'aller lire sur cette deuxième unité un fichier. Pour cela vous procéderez comme suit :

A> (symbole d'entrée du DOS)
A> B: (vous avez taper B: en réponse au symbole d'entrée)
B> (le système valide votre commande et utilise désormais le lecteur B comme disque principal).

Si vous n'avez qu'un seul lecteur, référez-vous au chapitre "Utilisation d'un seul lecteur de disquettes".

1/1 LES FICHIERS

On appelle fichier, un ensemble de caractères, pouvant représenter un programme, un jeu, un texte ou des données telles que : nom, prénom, etc... On charge donc un fichier programme, un fichier texte, etc..., en parlant le langage informatique le plus pur. Un tel fichier, possède un nom qui permet de le différencier. Ce nom obéit à certaines règles. Un nom de fichier possède de 1 à 8 caractères. Ces caractères peuvent être tapés en minuscules ou majuscules, le DOS se chargeant de les transformer en majuscules. Prenons en exemple : nous avons vu tout à l'heure le fichier COMMAND.COM. COMMAND est le nom du fichier et COM son extension. L'extension est une option qui permet au système at à l'utilisateur d'identifier un programme. Ainsi, certaines extensions possèdent des définitions particulières que voici :

ASC : fichier ASCII
ASM : fichier de programme Assembleur
BAK : fichier de sécurité
BAS : fichier de programme Basic
BAT : fichier BATCH (voir MSX NEWS n°1)
COM : fichier de commandes pour les systèmes d'exploitation
HEX : fichier hexadécimal
MAC : fichier de programmes en MACRO assembleur
PIC : fichier image (picture)
SYS : fichier système
TEX : fichier texte
TXT : fichier texte

Donc, si ces extensions ne sont pas utilisées comme définies, éviter de les utiliser afin de ne pas vous exposer à des problèmes conflictuels entre le système d'exploitation et votre programme.

D'autre part un certain nombre de noms de fichiers sont déjà utilisés par MSXDOS et ne doivent pas l'être par vous :

MSXDOS
COMMAND.COM
AUTOEXEC.BAT (voir MSX NEWS n°1)
AUTOEXEC.BAS fichier comportant des commandes pour exécuter automatiquement un programme BASIC, à l'allumage du système (sans DOS).
DOSHLP pour les utilisateurs du DOS Philips.

Finalement un certain nombre de noms sur trois caractères, qui indiquent différents appareils (ou périphériques), ne peuvent être utilisés comme nom de fichier, ni comme extension.

AUX : renvoie à un périphérique externe.
CON : nom donné au clavier (console) et à l'écran.
LST : réfère à une imprimante.
PRN : idem
NUL : signale un fichier NUL (qui ne doit pas être enregistré).

Si vous utilisez ces noms avec une extension correcte, le système lit toujours le nom du fichier en premier, puis son extension. Ainsi le fichier A : CON.TEX sera considéré par le système comme un renvoi au clavier et à l'écran et non comme un fichier texte.

Pour finir, nous vous donnons les caractères acceptés dans le nom d'un fichier et son extension.

Lettres de A à Z
Chiffres de 0 à 9
Symboles $ E # % ' ( ) - @ \^ { } "!
exemples : TEST.BAS fichier BASIC de nom TEST.
A : DESSIN.PIC fichier IMAGE de nom dessin se trouvant sur la disquette du drive A.

1/2 LES CARACTERES DE SUBSTITUTION

Deux caractères spéciaux peuvent être introduits dans un nom de fichier et/ou son extension.

1/3 LE CARACTERE ?

Le "?" introduit dans un nom de fichier et/ou son extension, quel que soit sa place indique qu'un caractère quelconque peut le remplacer.

exemple : DIR PROG.BA?

affichera la directory de tous les programmes ayant l'extension BAS (Basic), BAT (fichiers BATCH) ou BAK.

1/4 LE CARACTERE *

Le caractère "*" remplace, lui, un ou plusieurs caractères dans le nom du fichier ou son extension.

Ainsi, DIR PROG.* affichera tous les fichiers PROG ayant des extensions (comme COM, BAS, BIN etc...).

D'autre part DIR*.* permet d'afficher tous les programmes sur la disquette. Nous verrons l'utilité du caractère * lors de l'instruction COPY. (COPY A:*.* B:)

(A suivre !)

PAYLOAD

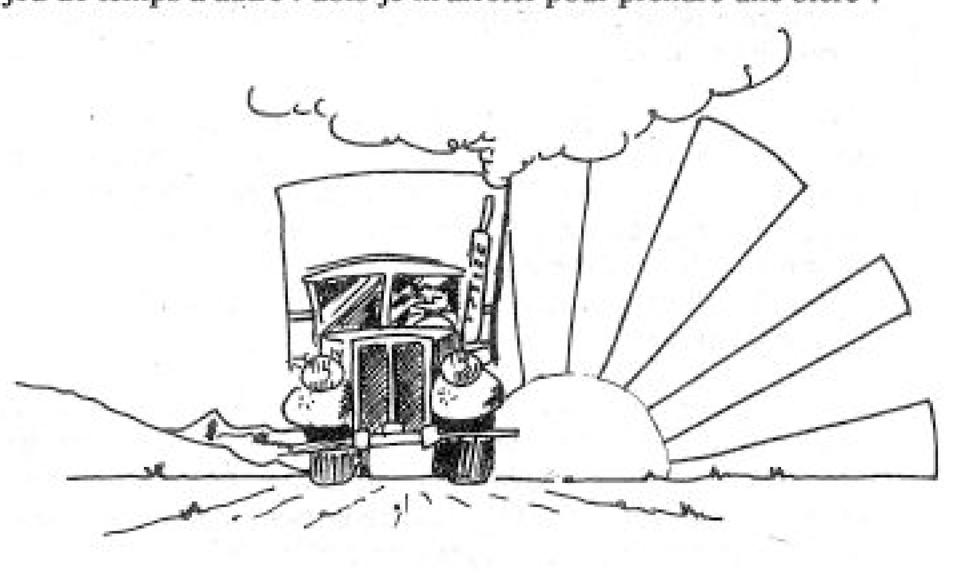
Cartouche SONY

Ca y est, vous avez réussi et vous avez monté votre propre société de transports routiers. Où ça ? A Gennevilliers ou à Bois-Colombes ? Ca va pas non ? La classe, les mecs, la classe, au Japon, carrément ! Oui Madame, au Japon.

Justement, il vous faut le traverser entièrement le Japon au volant d'un de vos semi-remorques. Vous devez donc le conduire de jour et de nuit, respecter les charges limites autorisées, aller chercher un chargement à tel endroit et le livrer à tel autre en un temps donné. Il vous faudra surveiller votre niveau d'essence et faire le plein si besoin est, faire attention à la police, prendre garde à la fatigue car vous devez vous reposer si vous êtes trop épuisé.

Le jeu est aussi prenant qu'un jeu de rôle, les paysages sont superbes, l'animation sonore est très correcte. Une sorte de Monopoly du chauffeur routier...

Ah oui, j'oubliais : une grave question existentielle pimente le jeu de temps à autre : dois-je m'arrêter pour prendre une bière ?





TIME WALKER, film américain de Tom Kennedy avec Ben Murphy, sur Canal Plus au mois de janvier.

L'histoire : Le professeur Doug Mc Cadden découvre en Egypte une tombe inviolée dont il rapporte aux Etats-Unis un sarcophage qui, une fois ouvert, révèle une momie. C'est en fait la momie d'un extra terrestre arrivé sur terre 3000 ans plus tôt. Sous l'effet des rayons X, celui-ci revient à la vie et recherche les cinq diamants volés qui lui permettront de construire une machine lui redonnant sa forme première et le téléporteront dans sa planète originelle. Le professeur Mc Cadden le suivra dans cette nouvelle dimension...

On dirait un scénario de jeu vidéo et les ordinateurs sont d'ailleurs présents dans le film, ils sont même prêts à exploser ! Le film combine l'horreur et la science-fiction et la scène où l'assistante du professeur est poursuivie par la momie jusque dans un ascenseur est extrêmement angoissante. Par ailleurs, la quête surréaliste des diamants et le désir obstiné et absolu et l'extra-terrestre de quitter au plus vite notre planète (il tue plusieurs personnes pour arriver à ses fins) conduit le spectateur à une intéressante réflexion sur la qualité et la finalité de notre monde quotidien : avec la moitié de sa population qui ne mange pas à sa faim alors que l'autre moitié a des problèmes de surproduction alimentaire, les guerres incessantes, les pollutions, l'escalade nucléaire, les armes bactériologiques et les mascarades politiques, un extra-terrestre supporterait-il notre monde plus longtemps que vous, si l'on vous lâchait le soir dans Harlem ou dans Beyrouth au milieu des combats ?

COMMANDO NINJA (ou NINJA III), film américain de Sam Firstenberg avec Sho Kosugi et Lucinda Dickey, sur Canal Plus au mois de janvier.

L'histoire : Un Ninja transmet, avant de mourir, ses pouvoirs à une jeune femme, Christie, qui se trouvait là par hasard. L'esprit du guerrier reviendra régulièrement prendre possession de Christie afin qu'elle soit l'instrument de la vengeance qui s'abattra sur ceux qui ont tué le Ninja...

A un moment du film, l'esprit prend possession de la jeune fille par l'intermédiaire d'un jeu vidéo qui n'est autre que BOUNDER ! Méfiez-vous donc la prochaine fois que vous y jouerez...

Les scènes de karaté du film sont très bien faites et alternent avec bonheur plusieurs sortes d'arts martiaux. Le côté fantastique n'est pas en reste, mis en valeur par des trucages de qualité. Malgré cela, le film ne décolle jamais vraiment et ne se dépêtre pas d'une ambiance téléfilm qui lui colle à la peau. Certaines scènes sont très violentes...

Made in JAPAN

• SHINE OF DARKNESS ou HYDLIDE 2, la suite du grand jeu d'aventure-action de T&ESOFT, est présenté en mégarom.

• Nemesis 1er au hit-parade japonais devant Twin Bee et Knightmare !

• On trouve beaucoup d'ordinateurs MSX2 sans lecteur de disquette au Japon. Le SONY HB-F1 a un contrôleur de vitesse qui permet de ralentir ou l'accélérer les jeux !

• La touche pause se généralise sur tous les modèles japonais, pourquoi pas pour nous !?

• Le MITSUBISCHI ML-TS1 a un pavé numérique, et un téléphone incorporé ! Allo Rambo ? Sort de l'écran si t'es un homme ! (en fait le téléphone sert de Modem).

• L'HITACHI H-50 permet la visualisation des sons ! (complètement disco...)

• NATIONAL en propose trois, SANYO sort le PHC-77, SONY en a un aussi... Quoi ? Des ordinateurs-imprimantes compacts avec traitement de texte incorporé, certains sont pliables et ont des poignées pour les transporter, comme les gros radios K7 à Harlem !
(Afin de ne pas tenter les secrétaires, les patrons japonais colmatent-ils les slots cartouches avec du ciment ?)

• Le nec plus ultra des MSX2 du Pays du Soleil Levant : le NATIONAL FS-5000 (avec ses deux drives, deux entrées cartouches et deux entrées manettes, tout sur le devant de l'appareil), sortie RS232, digitalisation d'images, pavé numérique, sortie casque et prise péritel RGB !

• Le SANYO PCT-100 est équipé d'une tablette tactile qui remplace le clavier et aussi bien sûr de tablette graphique et également d'un téléphone-modem (Allo Red Lights of Amsterdam, mademoiselle, puis-je avoir votre numéro de téléphone ?)

• Le HC-1000 de TOSHIBA permet de sortir des tirages polaroïd couleur et instantanés de vos écrans ! La grosse bébête avec son clavier coûte 250 000 yens, soit 10 000 F.

• Ils sont beaux, ils sont au Japon, les aurons-nous un jour en France ?
Les nouveaux super soft japonais !
— CASTLE EXCELLENT, dans un château évidemment.
— ALPHA-ROID, on se bat avec un humanoïde sur un astéroïde, d'où le titre.
— KING'KNIGHT, très beau jeu d'aventure-action, genre Hydlide.
— VALIS, aventure-action d'une femme-guerrier.
— THE EIDOLON d'Activision, avec son dragon, sur MSX2.
— RELICS, c'est SONY, on devrait l'avoir chez nous.
— 1942, mégarom MSX1 et mégarom MSX2 (2 versions), ça bombarde dur !
— J.P. WINKLE, un jeu d'aventure-action pour les enfants, genre Magical Kid Wiz.
— TZR Grand Prix Driver, une belle course de moto !
— FINAL ZONE, encore une mégarom !
— TOPPLE ZIP, cartouche vendue dans une boîte contenant les vaisseaux de l'espace en plastique.
— DRAGON QUEST, mégarom de chez SONY, sera-t-il traduit en français ?
— XANADU, disquette SONY MSX2, devrait, lui, arriver en France.

Attention ! Cette rubrique concerne seulement des produits commercialisés au Japon.
Beaucoup ne seront jamais vendus en France.
Ne harcelez pas vos revendeurs en leur demandant quand ça va arriver, pitié pour eux !

TRAILBLAZER

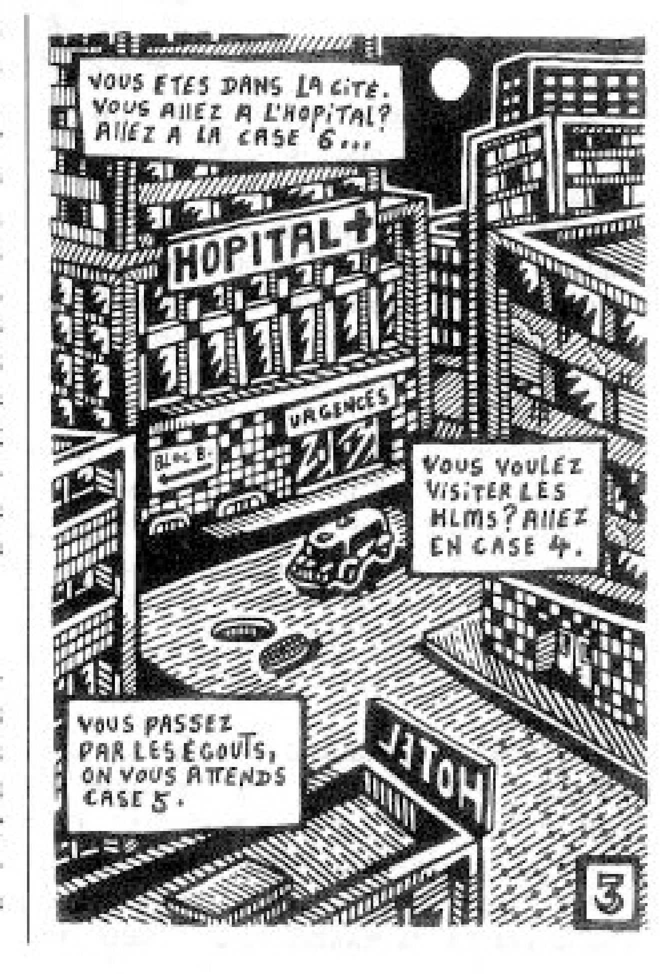
(K7, GREMLIN)

TRAILBLAZER est un jeu d'adresse. Il se présente sous la forme d'une route composée de dalles de différentes couleurs sur laquelle repose, sagement pour l'instant, un ballon.

Le but du jeu est d'aller le plus loin possible. Vous dirigez le ballon de cinq façons : gauche, droite, accélération, ralentissement ou par saut.

Cette voie royale est suspendue au dessus du plus grand vide interstellaire jamais vu dans un jeu. Le problème est que pour ne pas tomber il faut non seulement rester sur la route, mais en plus éviter les nids-de-poule du troisième type formés par les dalles manquantes qui sont les points de passage les plus faciles pour une visite abyssale et la défaite. Et pour corser le tout, il faut savoir que selon la couleur de la dalle sur laquelle le ballon se trouve, celui-ci subit une action qui vient s'ajouter à celle déclenchée par le joystick. Une jaune provoque une accélération brutale, une verte un ralentissement tel que vous vous retrouvez le nez contre le moniteur, les blanches vous font rebondir et les bleues sont les plus redoutables car elles provoquent l'inversion des commandes. Je vous laisse imaginer la panique qui saisit le joueur - même le plus chevronné - quand se profile à l'horizon une série de dalles jaunes et bleues précédant une portion de route pleine de trous.

Ce jeu est une cassette qui offre quatorze parcours successifs de plus en plus difficiles afin de battre votre record. Vous pouvez aussi vous entraîner sur les trois premiers parcours afin de vous échauffer mais attention, à l'entraînement ou pendant le jeu, il y a vraiment de quoi perdre la boule !





89 bis, rue de Charenton, 75012 PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h, le lundi de 14 h à 19 h
Métro : Bastille, Ledru-Rollin, Gare de Lyon

ORDINATEURS MSX1

YAMAHA YIS 503 (32K) : 490 F
CANON V20 : 850 F
SONY HB 501-F : 1 990 F
SPECTRAVIDEO SVI-738 X'PRESS : 2 990 F

SPECTRAVIDEO SVI-838 X'PRESS 16 (compatible PC) : 6 990 F

ORDINATEURS MSX2

SONY HBF 700 F + Les Passagers du Vent : 4 990 F
PHILIPS VG 8235 + Les Passagers du Vent + L'Affaire + Meurtre sur l'Atlantique : 3 990 F
PHILIPS VG 8235 C (avec moniteur couleur) : 4 990 F
PHILIPS NMS 8250 + souris : 4 390 F
PHILIPS NMS 8250 avec Music Module : 4 990 F
PHILIPS NMS 8255 (2 Drives) : 4 990 F

MONITEUR

MONOCHROME PHILIPS 7552 : 990 F

MONITEURS COULEURS

PHILIPS CM 8801 : 2 290 F
PHILIPS CM 8832 : 2 990 F
PHILIPS CM 8852 : 3 790 F
SONY KX 14 : 6 450 F

LECTEURS DE DISQUETTES MSX

SONY HBD30-W (720K) complet : 3 390 F
SPECTRAVIDEO SVI 707 (5 1/4", CP/M) : 2 490 F
SPECTRAVIDEO SVI 787 (2ème Lecteur, CP/M) : 2 490 F

LECTEURS DE CASSETTES MSX

SPECTRAVIDEO SV-667 : 290 F
PHILIPS VY0030 : 350 F

IMPRIMANTES MSX

SONY PRNC-41, COULEUR : 990 F
SONY PRN-24 : 2 290 F
SONY PRN-M09 : 2 990 F
CANON T22-A : 1 490 F
PHILIPS VW 0020 : 1 490 F
PHILIPS VW 0030 : 2 490 F

ACCESSOIRES MSX

CASSETTES C20 par 5 : 35 F
DISQUETTES 5"1/4 par 10 : 49 F
DISQUETTES 3"1/2 DF/DD : 190 F
CABLE MAGNETO : 65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO : 95 F
CABLE IMPRIMANTE : 190 F
SONY RS-232C : 990 F
SYNTHETISEUR VOCAL (français) K7 : 290 F DISQUETTE : 350 F
PORT RALLONGE POUR SYNTHE VOCAL : 120 F

PHILIPS MUSIC MODULE : 1 290 F
PHILIPS TABLETTE GRAPHIQUE NMS 1150 : 990 F

MANETTES DE JEUX MSX

QUICKSHOT 2 : 125 F
QUICKSHOT 5 : 125 F
QUICKSHOT TURBO : 149 F
JOYPAD SONY JS-33 : 129 F
SONY JS-75 (à infrarouge, avec capteur) : 245 F
ARCADE TURBO : 240 F
HYPERSHOT KONAMI : 99 F
TRACK-BALL CAT : 490 F
SOURIS PHILIPS SBC 3810 : 350 F

CLAVIERS ET SYNTHETISEURS YAMAHA

CLAVIER MUSICAL YK-01 : 790 F
SYNTHETISEUR FM SFK-01 : 790 F
SYNTHETISEUR FM II PRISES MIDI 4 VOIES SFG-05 : 1 690 F
SEQUENCEUR TEMPS REEL 8 PISTES POLYPHONIQUE DMSI : 1 250 F

CARTOUCHES MUSICALES YAMAHA

MUSIC COMPOSER YRM-101 : 250 F
VOICING PROGRAM YRM-102 : 250 F
MUSIC COMPOSER II YRM -501 : 450 F
VOICING PROGRAM II YRM-502 : 450 F

PROMO YAMAHA

YK-01 + SFK-01 + Adaptateur tous MSX : 1790 F

JEUX EN CASSETTES A 49 F

ARTIST
BACKGAMMON
BARNSTORMER
BOOM
BOARDELLO
BUSTER BLOCK
BUZZ OFF
CHACK N POP
CHORO Q
CHILLER
CHICKEN CHASE
CONGO
FORMULA ONE SIMULATOR
FOOT-VOLLEY
FRONT LINE
HOPPER
HUSTLER
ICE
INVADERS
JUMPIN ' JACK
JOURNEY TO THE CENTER OF THE EARTH
KICK IT
KNIGHTIME
LE MANS
MAC ATTACK
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
MOON RIDER
NORSEMAN
OCTAGON SQUAD
OH NO
OLE
PANEL PANIC
PANIQUE
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
SALVAGE
SCENTIPEDE
SHARK HUNTER
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT
SPACE BUSTERS
SPACE RESCUE
SPACE WALK
SPEED KING
STORM
SWEET ACORN
TIMETRAX
TURMOIL
VAMPIRE
VESTRON
VIDEO POKER
WINTER OLYMPICS
XYZOLOG

JEUX EN CASSETTES A 95 F

ALIEN 8
ATTACK OF KILLER TOMATOES
AVENGER
BATMAN
BOULDER DASH
CITY CONNECTION
CHOPPER 1
CYBERUN
DARKWOOD MANOR
D-DAY
DESOLATOR
EGGY
EMERALD ISLE
EXERION

☞

FORMATION Z
FUTURE KNIGHT
FUZZBALL
GROG'S REVENGE
GUNFRIGHT
HARVEY SMITH SHOW JUMPER
ICE KING
INTERNATIONAL KARATE
JACK THE NIPPER
KNIGHTLORE
MEANING OF LIFE
NIGHTSHADE
NINJA 1
NINJA 2
RED MOON
RETURN TO EDEN
SLAPSHOT
SNAKE RUNNER
SORCERY
STARQUAKE
THE DIARY OF ADRIAN MOLE
THE HEIST
THE WAY OF THE TIGER
TOP ROLLER
TRAILBLAZER
VALKYR
WINTER EVENTS
WINTER GAMES
WORM IN PARADISE
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 120 F

BATTLE OF MIDWAY
BEAMRIDER
CONGO BONGO
DAMBUSTERS
DAWN PATROL
DECATHLON
FLIGHT DECK
GHOSTBUSTERS
HERO
MASTER OF THE LAMPS
PASTFINDER
PITFALL 2
RIVER RAID
THUNDERBAL

CASSETTES PRIX DIVERS

L'AFFAIRE VERA CRUZ 165 F
LA GESTE D'ARTILLAC 245 F
MANDRAGORE 245 F
OCTOPUS 145 F
OMEGA PLANETE INVISBLE 245 F
RUNNER 140 F

COMPILATIONS CASSETTES

COMPUTER HITS (6 jeux) 99 F
MSX CLASSICS (4 jeux) 149 F
MSXTRA (4 jeux) 95 F
UNBELIEVABLE (Nightshade, Gunfright, Alien 8, Knightlore) 149 F

CARTOUCHES A 99 F

BUTAMARU PANTS
DRAGON ATTACK
FRUIT SEARCH
HEAVY BOXING
MR CHING
PICTURE PUZZLE
SPACE MAZE ATTACK
SPACE TROUBLE
STEP UP
SUPER SNAKE

CARTOUCHES A 159 F

CALCUL
CIRCUS CHARLIE
COMIC BAKERY
MONKEY ACADEMY
MOPIRANGER
TIME PILOT

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
CHESS SONY
GREEN BERET
HOLE IN ONE
HYPER SPORT 1
HYPER SPORT 2
JAIL BREAK
LODE RUNNER
ROLLER BALL
SUPER BILLIARD
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TRACK AND FIELD 1
TRACK AND FIELD 2
YIE AR KUNG FU 1

CARTOUCHES A 230 F

ALPHA SQUADRON
BATTLE CROSS
BILLARD KONAMI
BOSCONIAN
BOXING KONAMI
CHEAT CARTRIDGE
CHOPLIFTER
COASTER RACE
COSMO-EXPLORER
DIG DUG
EGGERLAND MYSTERY
FOOTBALL KONAMI
GALAGA
GALAXIAN
HOLE IN ONE PRO
HYPER RALLY
DUNKSHOT
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
MAGICAL KID WIZ
MIDNIGHT BROTHERS
MAPPY
NEMESIS
PAC-MAN
PAYLOAD
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
PIPPOLS
RAID ON BUNGELING BAY
ROAD FIGHTER
SCION
SKY JAGUAR
TENNIS
THE GOONIES
TWIN BEE
YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES A 290 F

RAMBO
VAMPIRE KILLER (MSX 2)

DERNIERE MINUTE

Ouvrez vos parapluies ! Les nouveautés nous tombent dessus comme une avalanche ! Jamais il n'y en eu autant et ce n'est pas fini ...
MSX VIDEO CENTER vous propose en exclusivité des jeux sur disquettes au prix historique de 145 F ainsi qu'une multitude de jeux en cassettes à 49 F! Certains de ces jeux sont excellents, ne les manquez pas ! (Nous vous les indiquerons dans le journal).
Le MSX offre désormais incontestablement le meilleur rapport qualité-prix jamais vu en micro-informatique familiale, et ce sur la gamme complète des ordinateurs, périphériques et logiciels !
Réjouissons-nous en et voyons ensemble "à chaud" quelques nouveautés de dernière seconde !
Il s'est fait attendre mais il n'arrive pas seul, entouré de***Winter Events*** (95 F) et de ***Winter Olympics*** (49 F). Mais oui, il est enfin là, ***Winter Games*** est disponible à MSX VIDEO CENTER pour 95 F.
Batman est également présent au même prix.
Gauntlet, lui aussi très attendu, a été retiré de la vente en Angleterre car il est buggé. Ce n'est que partie remise...
Beach Head arrivera en avril avec force et fracas, distribué sur l'Europe par Aackosoft.
Unbelievable (incroyable) porte bien son nom puisque pour 149 F vous emportez les quatre hits d'Ultimate : Alien 8, Knightlore, Gunfright et Nightshade. Un must !
Soul of a robot, Storm, Front Line, Xyzolog : un seul prix : 49 F pièce!
Artist, au même prix, logiciel de création graphique, valait presque dix fois plus cher auparavant !
Après ***Avenger*** et ***Desolator***, voici ***Future Knight***, la dernière nouveauté de chez Gremlin, avec toujours des musiques d'enfer !
Gale Force (Defense of Chaos), cartouche SONY en MEGA ROM, arrivera en France en février. Ce jeu, qui retrace les péripéties de sept filles, héros d'un dessin animé, présente six niveaux de difficultés et une infinité de tableaux. La moitié du jeu se déroule sur terre, l'autre dans l'espace et on dispose de 140 armes différentes, pas moins !
Ca mijote ! En préparation dans les cuisines d'Infogrames : ***L'Affaire Sydney***, une énigme policière à la manière de "Vera Cruz". L'assassin connaissait bien sa victime. Le meurtre a été commis avec minutie. Qui a tué M. Sidney ? Et pourquoi ?
Dossier Boerhaave, une autre énigme policière avec des personnages animés, dont la vicomtesse Hélène de Bois-Moreuil, qui ressemble un peu à Alice Sapritch !
L'Héritage 2 ou***Micmac en Ecosse.*** Vous avez gagné le million de dollars de Las Vegas et vous allez hériter de votre tante. Mais... votre livret de famille est nécessaire et il se trouve quelque part en Ecosse. De plus, les "faux neveux" surgissent de toutes parts... L'Affaire se cosse en Ecorce !

JEUX CASSETTES / DISQUETTES

	K7	D
L'AFFAIRE (MSX2)		290 F
BAD MAX (MSX2, 720K)		290 F
CHOPPER 1	95 F	145 F
CHOPPER 2		165 F
DAWN PATROL		165 F
FLIGHT DECK	95 F	145 F
GREEN BERET		145 F
HAPPY FRET	95 F	145 F
L'HERITAGE	165 F	195 F
HYDLIDE		290 F
ILLUSIONS	149 F	190 F
JET BOMBER	95 F	145 F
KID KIT (6 jeux, etc...)	299 F	299 F
LAYDOCK (720K)		345 F
LODE RUNNER		350 F
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE	255 F	315 F
NORTH SEA HELICOPTER	95 F	145 F
OIL'S WELL	95 F	145 F
LES PASSAGERS DU VENT		320 F
PICO PICO	95 F	145 F
POLAR STAR	95 F	145 F
POLICE ACADEMY	95 F	145 F
PYROMAN	149 F	190 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM		190 F
SCIENCE FICTION	95 F	145 F
SPY STORY	95 F	145 F
STAR FIGHTER	95 F	145 F
STAR WARS	95 F	145 F
THUNDERBAL	120 F	165 F
TIME CURB	95 F	145 F
WORLD GOLF		345 F

EDUCATIFS BASIC

	K7	D	C
CUBE INITIATION AU BASIC (4 cassettes + manuel)	295 F		
DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE	179 F		
INITIATION AU BASIC 1 OU 2	179 F		
MICROPROCESSEUR	189 F		
ORDIDACTIC	250 F		

EDUCATIFS

	K7	D	C
ANGLAIS 1 OU 2	195 F		
DEUTSCH WURMCHEN	165 F		
FARM KIT			230 F
GEOGRAPHIE	179 F		
LIRE VITE ET BIEN	179 F		
LOGO			890 F
LOS GUSANITOS	165 F		
MASTERVOICE WORDSTORE	155 F		
MX DISSERT PHASE 1 OU 2	175 F		
STAR SEEKER (Astronomie)	120 F		

GRAPHISME

	K7	D	C
AACKO DRAW & PAINT	120 F	145 F	
COLOR PACK	149 F		
EDDY 2	275 F		
EDDY 2 + TRACK BALL			690 F
HIT BIT GRAPHIC MASTER			395 F
HIT BIT PRINT LAB			395 F
KATUVU	149 F		

MUSIQUE

	K7	D	C
ASTROMUS	190 F		
CLAVIUS	150 F		
INTRODUCTION A LA MUSIQUE	179 F		
HIT BIT MUSIC STUDIO			395 F
MUE			245 F
MUSIC MAESTRO	115 F		
MUSIX	95 F		
RYTHMAMUS	190 F		

MATHS

	K7	D	C
CALCUL			159 F
JE COMPTE (calcul + 4jeux)	125 F		
LE MINOTAURE	160 F		
MONKEY ACADEMY			159 F
MX FONCTIONS	175 F		
MX MATHS	175 F		

SIMULATEURS DE VOL

	K7	D	C
JUMP JET	120 F		
FLIGHT PATH 737	95 F		
F 16 FIGHTER			290 F
NORTH SEA HELICOPTER	120 F	145 F	
737 FLIGHT SIMULATOR	120 F		
SPITFIRE 40	120 F		

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

	K7	D	C
BACKGAMMON SONY			190 F
BRIDGE NICE IDEAS F	250 F	260 F	
THE CHESS GAME	95 F	120 F	
THE CHESS GAME 2 (MSX2,3D)		190 F	
CHESS MASTER	195 F		
CHESS SONY			190 F
CLUEDO (en anglais)	120 F		
CONFUSED (puzzle animé)	95 F	120 F	
ECHECS (Loriciels)	230 F		
GAMES DESIGNER	125 F		
MONOPOLY (en anglais)	120 F		
OTHELLO COMPETITION	195 F		
TAROT NICE IDEAS	250 F		
ULTRA CHESS	175 F		

UTILITAIRES

	K7	D	C
AACKO BASE (Disk + K7)		390 F	
AACKO TEXT (Disk + K7)		390 F	
BANCO-GEST	199 F		
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2)		990 F	
COMPUTERMATES CALC (Tableur + Graphismes, en français)			490 F
COMPUTERMATES TEXT (Textes + Fichiers + Mailing, en français)			490 F

☞

	K7	D	C
DEVPAC	235 F		
DEVPAC 80		390 F	
DR BASIC ET MR BUG	125 F		
HIT BIT CALC	249 F		
MICRO-PRO (Kit 4 disks + 8 livres : Wordstar, Datastar, Calcstar, etc, en français)		1990 F	
MINICALC	199 F		
MX BASE (fichiers)	175 F		
MX CALC (tableur)	175 F		
MX GRAPH	175 F		
MX STAT	175 F		
MX STOCK	175 F		
MX TEXT	175 F		
MTBASE			490 F
MXTELX (avec câble)		590 F	
ODIN (Ass-Des)	320 F		
SPRITE A LA BENTO	49 F		
TASWORD (en français)	250 F	295 F	
TELKIT		270 F	
TEX	245 F	295 F	
TURBO PASCAL		790 F	
TURBO TUTOR		350 F	
TURBO DATA BASE		690 F	
WORDSTORE (en français)		165 F	

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC 98 F
GUIDE DU GRAPHISME 98 F
56 PROGRAMMES 78 F
JEUX D'ACTION 49 F
JEUX EN ASSEMBLEUR 78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR 78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE 78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR 98 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES 98 F
LE LIVRE DU MSX 110 F
MSX EN FAMILLE 120 F
LA DECOUVERTE DES MSX 150 F
CLEF POUR MSX 150 F
ASSEMBLEUR ET PERIPHERIQUES DES MSX 110 F
MUSIQUE SUR MSX YAMAHA 185 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION 110 F
40 PROGRAMMES PEDAGOGIQUES EN BASIC MSX 95 F
INTRODUCTION AU MSX 108 F
GUIDE DU BASIC 128 F
BASIC MSX : METHODES PRATIQUES 120 F
PROGRAMME EN ASSEMBLEUR 98 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX 149 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. Afin de réduire les frais d'envoi et d'éviter les erreurs, nous n'acceptons pas les envois en contre-remboursement. N'oubliez donc pas de joindre à votre commande un chèque ou un mandat-lettre. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Dans les deux cas, précisez le matériel désiré ainsi que le montant du versement comptant (de 10 à 20 % du prix total) et le nombre de mensualités souhaitées. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier. Trois personnes travaillent au service des envois afin que vous, amis de Province, soyez servis presque aussi rapidement que nos amis de Paris, qui ont la chance d'avoir leur caverne d'Ali-Baba MSX à portée de métro !

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France uniquement consacré au MSX** et tous nous amis clients ne s'y trompent pas : notre compétence, notre dynamisme et le véritable service que nous offrons sont notre meilleure publicité. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin,** et non pas seulement quelques prix alléchants, habilement positionnés sur les produits d'appel.

Dans la jungle informatique où les prix changent si vite, nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix.** En cas de doute, n'hésitez donc pas à nous appeler pour vérifier un prix.

Bien sûr, en étant abonné à MSX NEWS, vous éviter ce problème, puisque nous vous servons les dernières nouveautés et promos toutes chaudes sur un plateau !

Eh les abonnés gâtés ! Nous vous l'avions bien dit que le prix de l'abonnement était un prix de lancement à durée limitée ! Voilà c'est terminé maintenant ! L'abonnement passe à 99 F pour 6 numéros à partir du 15 Février 1987*. (Le coupon d'abonnement est en page 36)
Merci et bravo à ceux qui nous ont fait confiance et se sont abonnés avant le 15 Février !
Pleurez pas les autres, l'abonnement à MSX NEWS reste une sacrée affaire !
Au fait, ce numéro-ci, qui est double, compte pour deux numéros, quand même...
* Pour nos lecteurs européens, l'abonnement est de 179 FF.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

BON DE COMMANDE
à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom ______ Prénom ______

Adresse ______

Ville ______ Code postal ______

Mode de règlement
❑ Chèque ❑ Mandat-lettre joint

❑ Je vous commande le matériel suivant : ______

Pour un prix de ______

❑ Frais de port jeux et accessoires : 20 F
❑ Frais de port matériel : 90 F
TOTAL ______

L'AFFAIRE

(Disquette, Infogrames)

Il y a des gens qui n'ont pas de chance... Raymond Pardon par exemple : accusé d'un hold-up qu'il n'a pas commis, il a passé six longues années en prison. Et perdu par la même occasion l'amour de sa vie, Mylène. Il mérite que vous l'aidiez, non ? Guidez-le à travers l'Europe pour qu'il puisse se venger !

La fameuse "affaire" est périlleuse. Bien que vous preniez le rôle de Raymond, vous n'hésiterez pas à changer d'identité pour mieux mener votre enquête : petit truand, véritable caïd, ou journaliste fouineur, faites votre choix ! Votre terrain d'investigations est aussi particulièrement étendu : toute l'Europe, rien moins, à travers sept grandes métopoles, Paris, Barcelone, Rome, Amsterdam, Hambourg, Londres et Cannes... Enquêteur, oui touriste par la même occasion ! Chaque ville a son ambiance, ses personnages plus ou moins louches, ses lieux de rencontres, sex-shop à Londres et rues chaudes, la plage de Cannes et un bistrot sous les palmiers, l'immense port de Barcelone, le Moulin Rouge et Pigalle à Paris... Vous découvrirez le reste par vous-même !

Que faire sonc pour retrouver les coupables de l'injustice qui vous a frappé? Aller partout, interroger sans relâche tous les passants, toutes les silhouettes qui se présentent (parfois bien dissimulées...) et prêter attention à la moindre petite phrase, au témoignage le plus banal... Un crayon et un bout de papier ne seront pas inutiles !

Vous devez savoir aussi vous débrouiller : dans le café dont vous partez, à Paris, il y a des objets sur la table, agenda, visa, porte-monnaie. N'oubliez pas de les prendre avant de faire quoi que ce soit ! L'agenda vous permettra de téléphoner ; hélas, nous avons toujours obtenu un correspondant peu intéressant, qui se bornait à répéter "Salut ! Qu'est-ce-que tu es devenu ?". Le visa est indispensable : quand vous abordez un personnage dans la rue, c'est assez souvent un policier, qui vous demande vos papiers... Enfin, l'argent est le nerf de l'enquête : il vous permettra d'abord de payer vos billets d'avion. Gérez donc bien vos trajets, car les compagnies aériennes, chez Infogrames, pratiquent des prix exorbitants... Cet argent peut être encore bien utile pour se procurer une arme ou acheter les confidences d'individus peu scrupuleux !

Un scénario intéressant donc, et qui n'est pas facile du tout à résoudre. Mais on se régalera aussi de l'affichage : un mur de briques rouges sur lequel se découpent des dessins excessivement soignés (une carte postale "jaunie" pour chaque ville, des cafés, des rues, des personnages hauts en couleurs), et une carte de l'Europe parcheminée...

Superbe ! Toujours plus fort : les visages des passants et des suspects, ainsi que vos divers déguisements, sont en fait des images digitalisées... à partir de photos des différents programmeurs de l'équipe d'Infogrames. Amusant et spectaculaire ! Les dialogues s'inscrivent en texte défilant.

Le maniement du jeu est aussi exemplaire. Il suffit de déplacer un curseur et de valider sa position (clavier ou joystick) pour faire ses choix. En route pour Barcelone ? Amenez le curseur sur le point correspondant de la carte. Un petit tour au Moulin Rouge ? Le curseur sur l'icône qui le représente, en bas de l'écran, c'est tout ! Un personnage qui vous intéresse sur l'image générale ? Pointez-le avec le curseur, son portrait s'affichera, et il parlera ! Un objet à prendre en main, à mettre dans sa poche, à utiliser, à jeter ? Un petit coup de curseur, le tour est joué !

Donc, pas d'ordres à rentrer au clavier, pas de fastidieuses recherches de vocabulaire : juste le plaisir du voyage et de la déduction ! Ajoutez à cela le plaisir de découvrir de magnifiques écrans, toujours différents par leur ambiance... Vous avez compris : L'AFFAIRE est un jeu d'aventure policière de la nouvelle génération, un agréable mélange de bande dessinée, de documentaire, et de casse-tête. Et si l'enquête est plutôt longue et délicate à résoudre, rassurez-vous : il est toujours possible de sauvegarder votre situation sur une disquette vierge. Ouf !

LE CHOC INFOGRAMES : L'AFFAIRE ET LES PASSAGERS DU VENT

Attention chef-d'oeuvre ! On fait silence, on retire son chapeau, on a mis sa cravate et son costume du dimanche, on avance humblement sur le tapis rouge, on ne touche pas, on demande, on mouche son nez et on dit bonjour à la dame...

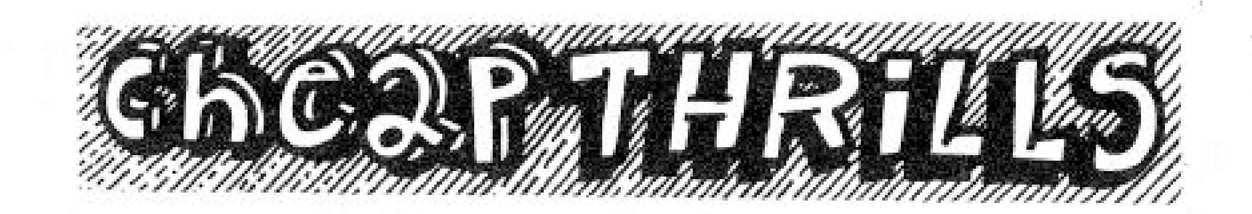
Respect total, viscérale reconnaissance et émotion intense nous étreignent en cet instant de recueillement solennel. On ne rit pas ! Bandes d'ignares, nous nous trouvons peut-être en ce moment face aux plus beaux jeux d'ordinateurs jamais conçus à ce jour en ce bas monde ! Et en plus c'est français, les bras nous en tombent, cocorico !

Le MSX est international, vous le savez : avant, lorsque nos amis MSX anglais, allemands, brésiliens, russes, polonais, néerlandais, japonais, (où est passée la mappemonde ?) nous rendaient visite, il y avait le circuit classique : la Tour Eiffel, l'Arc de Triomphe et Paris by Night (Ach ! Pigalle, schön !). Maintenant il y a aussi L'Affaire et Les Passagers du Vent. Vous placez vos invités devant ces deux logiciels, de préférence sur un moniteur haute résolution, vous leur jouez une petite sonate sur votre Music Module, et le lendemain en reprenant leur avion, vos amis anglais penseront que, finalement, et malgré qu'ils aient coupé la tête de Louis XVI, eh bien ces Français ne sont pas si sauvages que ça....

Mille fois merci Infogrames !



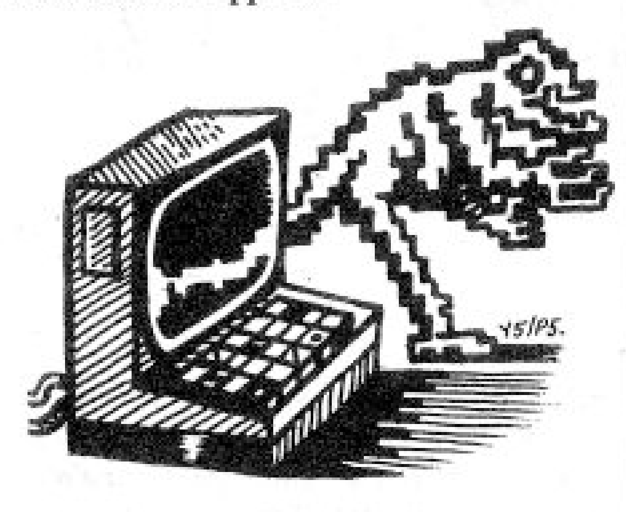
Il vient de voir l'Affaire. C'était trop pour lui !



CHEAP THRILLS (Sensations à bon marché) : nom d'un célèbre album de la défunte Janis Joplin, chanteuse de rock. Sous cette rubrique, nous passerons dorénavant en revue tous les jeux MSX vendus à moins de 50 F. Il y en a de plus en plus et certains sont excellents, il ne faut surtout pas les manquer ! Allons, Messieurs les Radins, tirons les premiers !

HOPPER
(K7 EAGLESOFT)

Plus connu sous le nom de Frogger, Hopper est une copie exacte du jeu de café. Vous devez faire traverser à une grenouille d'abord une autoroute où circulent camions et voitures, puis lui faire franchir une rivière sur des troncs d'arbres et des tortues dont l'immersion est imprévisible. Votre but est de faire rentrer une grenouille dans chacune des cinq maisons qui se trouvent en haut de l'écran et cela dans un temps limité. Si une grenouille entre en collision avec une voiture ou un camion, ou si vous tombez à l'eau, vous perdez l'une des trois vies qui vous sont accordées au début du jeu. Vous accumulerez les points si vous réussissez à rapatrier dans les maisons les grenouilles malades qui apparaissent sur des troncs durant le jeu et si, une fois installé dans les maisons vous mangez beaucoup de mouches. Ce jeu est donc recommandé avant de passer à table car il vous ouvrira l'appétit !



CHACK'N POP
(K7 ELECTRIC SOFTWARE)

Le Fantôme a dérobé les Coeurs Solitaires et les a cachés dans les oubliettes de son château. Le courageux Chack part les secourir dans le tréfonds des catacombes les plus secrètes de cette demeure. Attention aux oeufs suspendus aux plafonds tels des chauves-souris ! Lorsqu'ils éclosent ils libèrent des poissons volants qui poursuivent le pauvre Chack ! Heureusement notre héros, qui ne peut courir vite à cause de ses jambes courtaudes, a la faculté de marcher au plafond et dispose en outre d'une quantité illimitée de bombes à retardement. Pourra-t-il délivrer les Petits Coeurs et échapper à l'affreux Fantôme ?

SCENTIPEDE
(K7 EAGLESOFT)

Scentipède est une adaptation du jeu de café. Vous traversez, aux commandes d'un vaisseau disposant d'un canon laser, un monde envahi par les champignons. Les manipulations peuvent s'effectuer dans quatre directions différentes, par le biais du clavier ou du joystick.

Du haut de l'écran, une chenille constituée de plusieurs anneaux descend ligne par ligne vers vous dans le but de vous détruire. Grâce au canon laser il est possible de la mettre hors d'état de nuire en tirant sur chacun des anneaux qui la composent. Lorsqu'un anneau disparaît, il se transforme en champignon : les champignons protègent la chenille des tirs, ralentissent votre progression tout en accélérant l'allure de ce maudit lépidoptère à chaque fois qu'ils se trouvent sur son passage. Si vous touchez un anneau central, la chenille se sépare en deux parties, autant dire en deux chenilles ! Des araignées essaieront aussi de vous dévorer, des pierres vont tomber du haut de l'écran pour vous écraser. Utilisez donc votre canon laser, d'autant que trois vies s'offrent à vous pour réussir dans votre entreprise.

BOOM!
(K7 EAGLESOFT)

Ce jeu est une bonne adaptation de GALAXIAN sur MSX. Aux commandes d'un vaisseau spatial, il vous faut faire face aux attaques répétées d'une armada ennemie. Détruire les vaisseaux qui s'acharnent à votre perte en décrochant ou en vous arrosant au laser, est l'objectif du jeu. Vous ne disposez pour ce faire que d'un seul canon laser. Au début cela paraît extrêmement simple, mais l'affaire se corsera à chaque armada anéantie !

VAMPIRE
(K7 CODE MASTERS)

Vous avez été envoyé par la Confédération Galactique dans le château de Dracula en l'An de Grâce 2987. Vous devez ramasser quelques clés pour sortir de la base spatiale, explorer le château et y récupérer une liste d'objets, enfin trouver le marteau qui vous permettra de tuer Dracula. Le premier étage est bourré de pièges qui vous feront perdre de l'énergie, faites surtout attention à ne pas tomber dans un trou noir car cela engendrerait votre perte. Quant au second étage (où rien n'est facile), il contient également les appartements de Dracula ! Brr...

Vous rencontrerez aussi une pléiade de monstres qui vous attaqueront chacun d'une façon différente.

Les graphismes sont d'une qualité exceptionnelle et franchement n'ont rien à envier aux cartouches Konami, en particulier pour ce qui est des décors.



CHICKEN CHASE
(K7 BUG-BYTE)

La basse-cour, éternel microcosme de la condition humaine : le coq, maître du poulailler, féconde les poules, se gorge de vers de terre et tâche d'empêcher les rats de voler les oeufs - garants de sa lignée ! Un peu primaire, non ?

Ce jeu plutôt marrant ne révolutionnera pas le monde agricole, ni d'ailleurs celui des ordinateurs.

JUMPIN JACK
(K7 LIVEWIRE)

Comme dans Frogger, franchissement d'autoroutes, tortues, troncs d'arbres etc... Pour sauver votre petite amie ! Une musique formidable tout de même (Mozart, Falco ?), graphismes super en 3D et une animation adéquate.

A la fin de chaque traversée, vous devez sauter sur un embarcadère ; s'il est survolé par une libellule, vous avez la possibilité de doubler votre bonus. Vous passez au niveau supérieur quand les embarcadères sont pleins. N'oubliez pas que des crocodiles et des serpents vous attendent au tournant. Froggerrific !

STOP THE EXPRESS
(K7 KUMA)

Nouveau 007, la mission vous incombe de stopper un train. Il vous faut grimper sur le toit et sauter de wagon en wagon afin de parvenir à la voiture motrice. Attention aux poteaux et surtout aux couteaux que les gens qui vous poursuivent vous lancent par derrière. Pour éliminer ceux-ci, vous devez les éjecter du train à l'aide d'oiseaux qui passent et qu'il vous faut attraper pour ensuite les relâcher sur eux, ou vous débarrasser de ces importuns au corps à corps en leur donnant un coup de pied dans la tête en sautant. Par la suite, vous vous retrouvez dans des wagons où sont suspendus des anneaux. Toujours attaqué par des hommes qui vous lancent des couteaux, mais cette fois-ci par devant, vous pouvez les éviter en bondissant au-dessus d'eux, en vous baissant ou bien en vous agrippant aux anneaux. N'y restez pas accroché trop longtemps, car des fantômes rôdent !

SPEED KING
(K7 MASTERTRONICS)

Actuellement le seul jeu de course moto existant sur MSX. Les graphismes sont plutôt moyens, en revanche l'animation et les effets sonores vous en feront voir de toutes les couleurs. Un choix est possible entre une douzaine de circuits qui sont graphiquement représentés à gauche en haut de l'écran de sélection. On vous donne également le record du tour et votre meilleur temps. Avant la course, livrez-vous à un petit warm-up, puis déterminez le nombre de tours que vous voulez accomplir et le niveau de vos adversaires. Démarrez en trombe et accélérez jusqu'au sixième régime qui vous permettra d'atteindre la vitesse de 250 MPH (environ 402 kilomètres à l'heure). Des sensations fortes à chaque virage !

GALACTIC MERCENARIES
(K7 KUMA)

La Terre est menacée par un poison qui la ronge lentement... Vous êtes un navigateur intergalactique en train de rechercher dans l'espace la panacée qui sauvera la Terre. Les habitants des différentes planètes rencontrées accepteront de vous aider si vous leur offrez quelque chose en échange...

Troc'n Space donc, pour ce jeu qui est très loin d'être indispensable. Quel est l'antidote contre la morosité de Galactic Mercenaries ?

A CAN OF WORMS
(K7 LIVEWIRE)

C'est une série de casse-têtes et de jeux de réflexion graphiques. Ils sont au nombre de six :

1/Graphic Twister
Laquelle de vos trois images correspond-elle au modèle proposé ? Les touches de fonction vous permettent de retourner les images. Vraiment le plus simple de tous ces casse-têtes.

2/Ufo Stacker
Trois OVNIS en attente sur la Base 1 doivent être déplacés sur la Base 3. La Base 2 sert de station intermédiaire. Seule interdiction : un OVNI ne peut se poser sur un autre OVNI de taille inférieure à la sienne. La solution s'obtient en trente-un coups.

3/Slide Puzzle
Un pousse-pousse informatique. Votre temps et vos coups sont comptés.

4/Take-Out
Jeu de stratégie : en déplaçant votre pion sur un échiquier 8x8, il vous faut accumuler le plus grand nombre de points possible. Le joueur bleu se déplace horizontalement, le rouge verticalement.

5/Concentration
Reprend le thème du jeu "MEMORY" de Ravensburger. Parviendrez-vous à retrouver deux fois la même carte sur les cinquante-deux qui vous sont proposées ?

6/Knightsmove
Un cavalier qui se meut de la même façon qu'aux échecs doit passer sur toutes les cases sans jamais repasser par la même.

A CAN OF WORMS est une bonne compilation aux graphismes clairs et précis permettant une grande facilité d'emploi.





OLE
(K7 BUG-BYTE)

Olé n'est même pas digne de figurer dans ce qui se fait de moins bon. L'animation est lente, la musique inexistante et le maniement du joystick plus qu'hasardeux... A éviter !

SALVAGE
(K7 Livewire)

La navette RD37O erre depuis dix-sept ans autour de l'astéroïde GAMMA 7. Trésor inestimable, une pierre du cristal le plus fin de Séquerra gît dans les soutes oubliées du vaisseau. Le Gouvernement Intergalactique rêve de s'en emparer...

Commandant de l'opération de sauvetage, les choses vous sont facilitées par une téléportation : projeté dix-sept années-lumière dans le passé, tout semble aller bien, vous vous imaginez avoir tout le temps de peaufiner vos plans ! Mais malheureusement cette translation temporelle a endommagé votre vaisseau, les commandes ne répondent plus; le cristal devient le cadet de vos soucis... Seule préoccupation : la survie !

Salvage est un bon logiciel, bien que l'analyseur syntaxique soit de piètre qualité (il est impossible d'insérer plus de deux mots.)



L'HERITAGE

(Infogrames, cassette ou disquette)

Vous vous appelez Peter, vous êtes en 1960 dans le Connecticut, pas trop loin de New-York. Vous habitez une chambre sordide au 17ème étage d'un immeuble crasseux. Les dettes s'accumulent, aucun espoir à l'horizon, pas de travail et pas d'argent. Vous n'avez pas payé votre loyer depuis plusieurs mois et la logeuse menace de vous expulser. Vous osez à peine sortir de chez vous, de peur de rencontrer l'un de vos créanciers car vous avez tapé tous vos voisins de l'immeuble...

La situation semble désespérée lorsque soudain, vous recevez le télégramme suivant envoyé par un notaire, accompagné de 200 dollars et d'un billet d'avion: "Votre tante, notre cliente, vient de mourir vous laissant seul héritier de sa fortune, mais à une condition expresse : vous devez réitérez l'exploit qu'elle a accompli dans les années trente, soit gagner en une nuit un million de dollars à Las Vegas."

Le temps est minuté car votre avion décolle en fin de matinée. Vous allez d'abord faire vos bagages et remplir votre sac de voyage des objets qui vous semblent nécessaires. Mais attention ! le concierge a lu votre télégramme et tout l'immeuble est averti de votre départ... Les créanciers essaieront donc de vous coincer dans les couloirs de l'immeuble afin que vous leur rendiez ce que vous leur avez emprunté. A vous de deviner quels objets il faut emporter et à qui ils appartiennent (trois des noms d'objets commencent par la lettre C). N'oubliez pas l'argent ni votre passeport. Peut-être devrez-vous retourner plusieurs fois à votre chambre, alors autant en connaître le numéro. Celui-ci est égal à deux fois le numéro de rue de votre magasin MSX favori, moins huit. Si vous prenez la montre, vous aurez l'heure, mais ce n'est pas indispensable.

Une fois en bas de l'immeuble (ce qui vous prendra un certain temps), il faudra appeler un taxi par téléphone. Ouvrez l'oeil pour découvrir le numéro à appeler ! Ensuite direction l'aéroport.

Une fois dans le hall de l'aéroport vous ne délaisserez pas la lecture même si la marchande de journaux n'a rien d'une vamp ! Un petit sandwich ne vous fera pas de mal non plus. Un clochard vous demande de l'argent, soyez généreux deux fois plutôt qu'une ! L'hôtesse d'accueil est belle et elle vous renseignera. N'oubliez pas de présenter votre passeport au douanier et ne prenez pas l'avion qui précède le vôtre car il ne va pas à Las Vegas !

Vous commencez à vous décontracter dans l'avion quand celui-ci est détourné. Vous seul allez pouvoir redresser la situation, mais avez-vous acheté ce qu'il fallait dans le hall de l'aéroport ?

Enfin vous voici à Las Vegas ! Méfiez-vous des gangsters car la ville est mal



famée. Prenez le bon autobus, ne commettez pas d'impair ! Une fois dans la ville vous allez pouvoir vous détendre un petit peu. Pourquoi pas un strip-tease pour commencer ? Et puis la strip-teaseuse saura être généreuse avec vous...

Au Desk's Center, c'est déjà plus sérieux puisqu'on y joue à la roulette russe, les perdants ne sont plus là pour en parler... Mais à $ 30 000 la balle, vous ne pouvez pas laisser passer ça, d'autant qu'il ne faudrait pas oublier que vous êtes là pour gagner un million de dollars !

Dans d'autres parties de la ville vous pourrez jouer au Jackpot, à la Boule et au Craps.

Au Jackpot (machine à sous), chaque jeton vaut 10 dollars et vous pouvez jouer jusqu'à cinq jetons par partie. Vous pouvez gagner votre mise multipliée par 2, 4, 6, 10, 15, 25 ou même 100 !

La Boule se joue à la roulette, la mise minimum est de dix dollars. Si vous jouez les chances simples (noir, rouge, pair, impair, manque et passe), vous doublerez votre mise.

Si vous jouez les numéros gagnants, vous toucherez sept fois votre mise.

Au Craps les mises minima sont également de 10 dollars. Le croupier lance les dés une première fois, le principe du jeu ressemble au quitte ou double. Puis le croupier relance les dés et dit : "Je lance les dés pour (le numéro qui vient de sortir) à un contre un. Si le numéro annoncé sort, vous avez gagné la mise. Ensuite les mises sont doublées, triplées, quadruplées etc...

Près du croupier vous verrez un clochard qui vous rappellera celui de l'aéroport; peut-être vous aidera-t-il ?

Arriverez-vous à gagner un million de dollars en une nuit ? Si vous le faites, vous serez reçu par le notaire qui avait envoyé le télégramme. **L'Héritage** aura une suite... **L'Héritage 2.**

Pour accéder à l'aéroport et à Las Vegas, il faut donner un code qui est révélé à la fin de la partie précédente. Devons-nous vous révéler ces codes? Grave question déontologique...

Passionnant jeu d'aventure plein d'humour et de suspense, **L'Héritage** est inclus dans le pack KIDKIT, mais peut aussi être acheté seul. Nous vous le recommandons vivement.



KID KIT

(K7 ou disk Infogrames)

Il ne s'agit pas d'un jeu ni d'un utilitaire ; pas vraiment d'un pédagogique ou d'une compilation mais de la boîte qui fait craquer les ordinateurs. Zut ; alors ! Qu'est-ce qu'ils sont doués chez Infogrames !

Ce kit informatique vise à vous faire découvrir les multiples utilisations possibles de votre micro-ordinateur et il vous permettra même de le voir d'un autre oeil, en fait il s'agit d'une boîte d'éveil à l'informatique.

La boîte est très jolie, bien faite ; pour ce qui est de la présentation Infogrames a dépassé tout le monde.

Ouvrons donc cette mystérieuse et merveilleuse boîte.

Surprise ! que vois-je ? Un classeur, un stylo tampon-encreur, 3 cassettes ou disquettes selon la version et un badge.

Le classeur :

Ce classeur est bourré d'informations diverses et ordonnées sur l'informatique et sur Kid Kit lui-même. Vous trouverez en outre les règles des jeux fournis (cf cidessous), plein de renseignements utilitaires du style comment se faire éditer, une histoire de la micro-informatique, des trucs et astuces, un mémento basic, un répertoire, des étiquettes pour vos cassettes ou disquettes... Mais surtout la carte du club Kid Kit. Cette carte vous permettra de recevoir la revue bi-mensuelle Kid Kit, de participer au concours Kid Kit, d'avoir accès au service télématique Kid Kit, d'obtenir des tarifs préférentiels pour certains salons tels que le Sicob et bien entendu de rencontrer un correspondant informatique (chouette alors).

Le stylo et le badge :

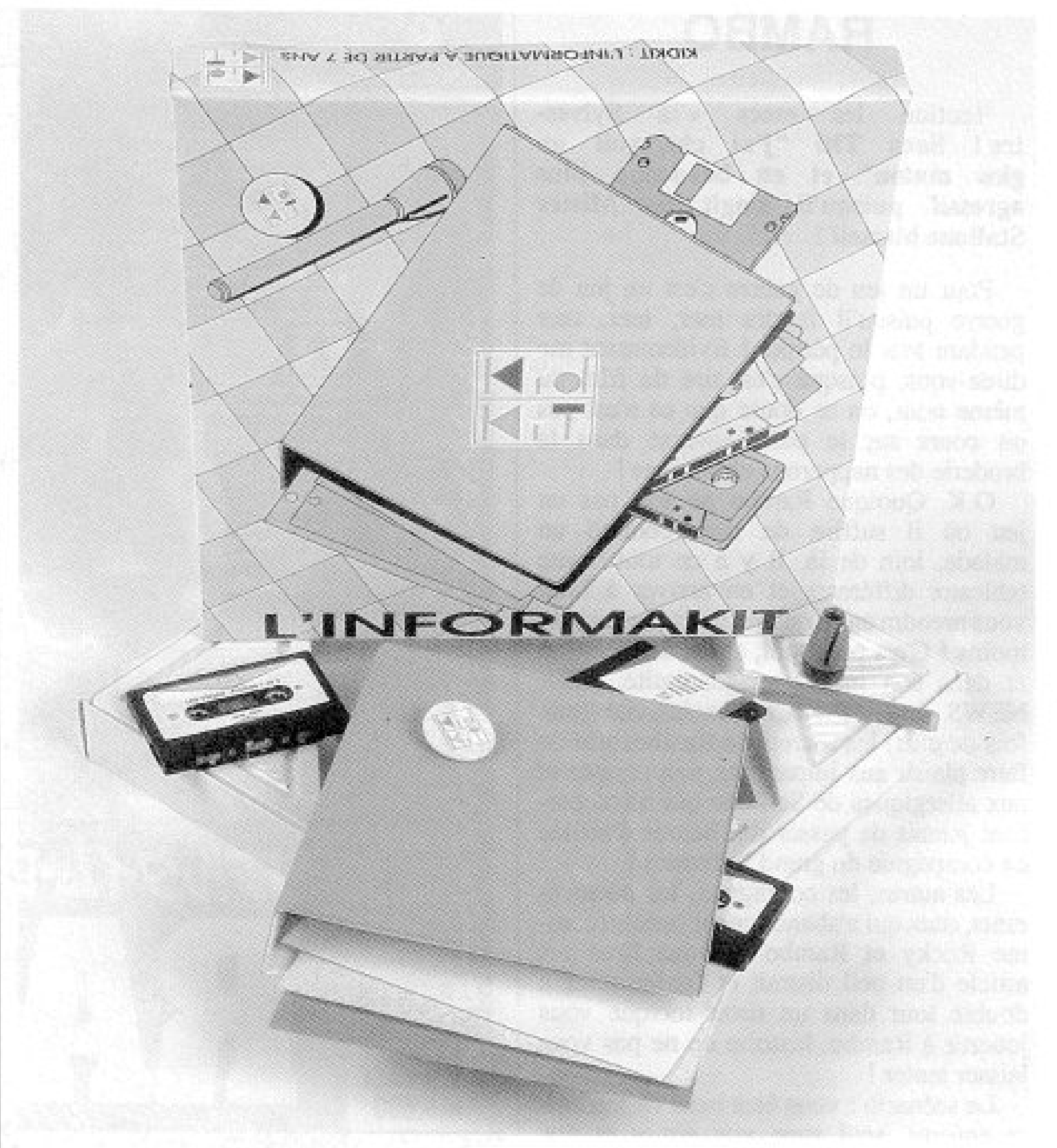
Ce sont les signes d'appartenance au club Kid Kit (le stylo a une bille un peu pâteuse, vous vous en fichez et ben pas moi).

1re cassette : RADIO KID KIT :

C'est une demie-heure de gags ! Plus délirants les uns que les autres.

Il s'agit en fait d'une infernale suite de questions sur l'informatique, d'un débat dont les acteurs sont des hommes politiques, des vedettes su petit écran (vous pourrez entendre Marchais venter les mérites du P.C., ou Zitrone faire un discours douteux (mais marrant) sur sa bécane (Thompson)... Sans oublier les Belges qui en prendront plein la figure.

Malgré le ton hilarant, RADIO KIDKIT vous transmettra un message à la manière de Rabelais et ses géants.



2e cassette:

Elle contient 2 jeux : L'HERITAGE et PYROMAN.

L'HERITAGE : Il s'agit du fameux jeu d'aventure. Vous vous référez à l'article sur ce logiciel pour de plus amples renseignements. A ne pas manquer !

PYROMAN : est un jeu d'arcade des plus bêtes mais pas des moins bien réussis. L'animation est parfaite, on croirait voir un dessin animé, et je pèse mes mots. Vous devez aider le brave pompier à éteindre le feu allumé par un pyroman. Les multiples options satisferont les plus fous d'entre nous. (Pyroman a été chroniqué dans MSX NEWS n°1 p.12).

3e cassette : 4 logiciels : JE COMPTE, IMAGE, SOLFEGE, REGLEMENT DE COMPTE.

JE COMPTE : est un logiciel très sympa, les graphismes sont beaux et attachants ! C'est mignon tout plein.

Ce logiciel s'adresse tout particulièrement aux tous petits, il leur apprendra à compter à travers quatre super jeux.

IMAGE : Il s'agit d'un logiciel d'initiation au D.A.O. Cet utilitaire est très simple mais performant. Il s'utilise soit au clavier soit avec la manette de jeu. Vous pouvez si vous le désirez, sauver vos dessins en basic pour les utiliser ultérieurement lors d'un programme.

SOLFEGE : Programme d'initiation aux notes de musique.

Plusieurs options sont disponibles : vous pouvez écouter chaque note, apprendre à placer les notes sur la portée et aussi à les reconnaitre. Pour ce qui est des deux dernières options, l'ordinateur vous pose des questions auxquelles vous devez répondre ; une fois la série de dix questions achevée une note vous est attribuée. L'ordinateur vous interroge sur une plage de note déterminée (entre 4 et 14).

REGLEMENT DE COMPTE : C'est le troisième jeu fourni avec Kid Kit. Il est nettement moins bien réussi que les autres mais néanmoins pas si mal que ça et se révèle beaucoup plus tactique qu'on ne le pense. Les deux frères ennemis du Far West sont l'un en face de l'autre près à se tirer dessus. Malheureusement la foule des villageois les sépare. Ils tueront chacun leur tour un ou plusieurs habitants du village, le despérado qui aura tué le dernier Pied Blanc se fera refroidir par l'autre hors-la-loi.

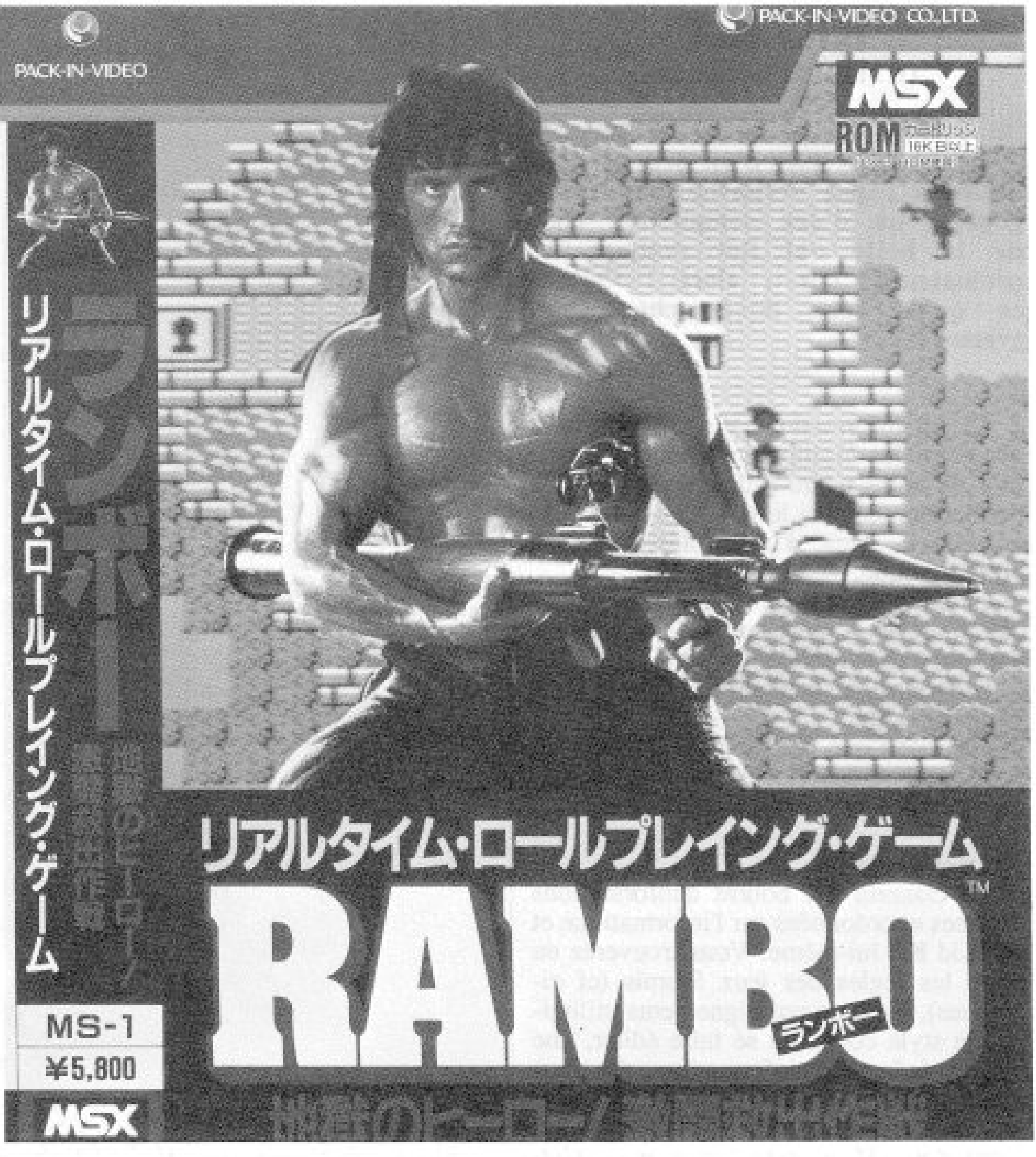
L'INFORMAKIT est une boîte vraiment très belle et utile.

La présentation est parfaite, claire et précise...

INFOGRAMES a encore frappé très fort !

RAMBO

'tention les mecs v'là Sylvestre ! Sans Titi "j'ai clu voil un glos matou" et en beaucoup plus agressif puisqu'il s'agit de Mister Stallone himself !



Pour un jeu de guerre c'est un jeu de guerre puisqu'il faudra tuer, tuer, tuer pendant tout le périple ! Evidemment me direz-vous, puisque c'est tiré du film du même nom, on se doute que ce n'est pas un cours sur le point inversé dans la broderie des napperons ukrainiens !

O.K. Quoique Rambo ne soit pas un jeu où il suffise de tirer comme un malade, loin de là. Il y a en tout trente tableaux différents et en arriver à bout vous prendra entre quatre et dix heures, pas moins ! C'est pourquoi, après délibération et dans son infinie magnanimité, MSX NEWS vous révèle en exclusivité (une fois de plus) les secrets de Rambo, afin de faire plaisir aux impatients, aux pressés et aux allergiques de Stallone qui n'accepteront jamais de passer dix heures d'affilée en compagnie du grand Sylvestre !

Les autres, les courageux, les persévérants, ceux qui n'abandonnent jamais (comme Rocky et Rambo !) vous lirez cet article d'un oeil distrait et l'enfermerez à double tour dans un tiroir lorsque vous jouerez à Rambo, histoire de ne pas vous laisser tenter !

Le scénario : vous êtes isolé en territoire ennemi, seul avec vos armes et vos muscles (ça fait déjà lourd à porter !) et vous devez atteindre un lieu secret où vous rejoindra un hélicoptère vous permettant de quitter ce pays hostile où les ennemis sont trop nombreux pour être honnêtes !

Vous êtes au début du jeu dans le secteur 9 et vous devez atteindre l'hélicoptère situé au niveau 29. Regardez sur le plan, c'est loin, il fallait s'y attendre !

Allez donc au secteur 1 et tirez sur tout ce qui bouge, prenez deux arcs, pas plus, et allez au secteur 9 tuer tout le monde. Ensuite secteur 8 où vous prendrez les grenades sans tirer car cela attirerait d'autres ennemis. Allez au 7 prendre la nourriture dans la cabane puis retournez en 8, tirez ou non suivant votre humeur. Passez en 9 puis en 10 pour prendre le canoë puis en 11 et 12 pour prendre le fusil-mitrailleur (F.M). Repasser en 11 et reprenez le canoë puis en 1 et 3 où vous tuerez les ennemis et prendrez deux arcs.

Mettez-vous en haut de l'écran, mettez le FM en automatique, allez en 6, détruisez le générateur, contournez le 2 pour économiser une grenade, détruisez la cabane et prenez le bazooka. Puis en 3 et 2, tirez, ne prenez pas l'arme près du trou car il recèle un serpent. Allez au 19, tirez sur les soldats puis au 18 prenez les grenades dans la cabane. Au 19 de nouveau puis 24, 23, 22, 27 et 28 où vous prendrez la nourriture. Au 29 de même puis 28, 27, 22 et 17 où vous tuerez l'araignée et prendrez la clef. En 2 vous ouvrirez le pont avec la clef. Faîtes le circuit et sortez en 25 puis 30.

Prenez le jerrican de gaz et soignez le pilote allongé par terre avec les médicaments que vous aurez eu soin de prendre dans le circuit du pont. Une fois soigné, le pilote vous suivra. Ne passez surtout pas devant lui dans un cul de sac, sinon...

Allez en 25, 24 et 29, détruisez le générateur ainsi qu'en 22, prenez la voiture et retournez en 29 en voiture. N'oubliez pas de prendre le pilote avec vous. Garez vous dans la cour, allez à l'hélicoptère avec le pilote, ouvrez les gaz et l'hélicoptère décollera dans un beau spectacle en sons et lumières.

Les conseils de J.M. J.D.

Il n'est pas nécessaire de tuer tous les soldats (ouf !). Il est plus facile de tuer en corps à corps qu'avec le F.M. On peut aussi entrer dans le tableau avec le F.M., tirer et tuer un maximum d'ennemis, puis sortir, prendre le couteau et revenir. (Décidément ce jeu est bien parti pour recevoir le Grand Prix des Abattoirs de la Villette...) S'il ne reste qu'un ennemi avec un F.M., les autres auront des couteaux et il ne pourra pas tirer, il faut rentrer très vite et les liquider au corps à corps. On peut ramasser les arcs laissés par terre par les ennemis tués. Chaque arc ramassé donne droit à un tir. Ne prendre que deux arcs sur trois afin d'obtenir un bonus de grenades et de tirs de bazooka. Lorsqu'un ennemi est seul, s'approcher avec un couteau et l'attaquer au corps à corps car cela le mét dans l'impossibilité de tuer.

Si vous êtes mordu par un serpent, allez vite vous faire une injection antivenimeuse. Pour tuer l'araignée, se mettre en haut du trou avec un couteau, attendre que le niveau de vie soit au maximum, puis faire face au trou et avancer dessus en tirant la manette en arrière jusqu'à ce que la bête soit morte.

Le nombre de munitions est capital, surtout pour le bazooka. Vous aurez besoin d'au moins quatre tirs de rocket car certains objectifs ne peuvent être détruits que de cette manière.

Voilà Rambo ! Un jeu difficile et épuisant, pas pour les mauviettes et les âmes sensibles, un peu à l'image de Sylvestre !

Rambo reviendra sur MSX très prochaiement dans une megarom pour MSX2 : Super Rambo !

A suivre donc........

— RAMBO —

LE PLAN

26	27	28	29	30
21	22	23	24	25
16	17	18	19	20
14	15	2	4	5
FM 12	13	1	3	6 Bazooka
11	10	Départ 9	Grenades 8	7



ANGLAIS, Volume 1
(K7,Vifi International)

Anglais de Vifi International est une série de logiciels pédagogiques sur la langue de Shakespeare, dans ce numéro nous allons tester le premier volume (logique, non ?).

Ce logiciel vous propose de réviser les 7 temps et formes les plus usités en anglais : le présent simple (c'est-à-dire avec l'auxiliaire DO), le prétérit (passé-simple français), le futur avec SHALL et WILL, le présent perfect, le plus que parfait et les infinitifs passé et présent.

Chaque leçon comprend plusieurs châpitres : la formation du temps selon un schéma (PR+...>RE), des exemples, des remarques sur les irrégularités de conjugaison ou sur des formes qui sont passées dans la langue courante et bien entendu des exercices d'application sur la leçon. On distingue deux sortes d'exercices, les exercices d'emploi (où vous devez trouver parmi les temps proposés celui à utiliser) et les exercices de formation (où l'on vous demande de compléter une phrase avec la forme adéquate). Selon la qualité de votre réponse, le baromètre passe du beau fixe au crachin. En cas de mauvaise réponse, l'ordinateur vous corrige et vous blâme ceci dès la première erreur ce qui est un peu dommage.

Les leçons sont très bien constituées, le vocabulaire employé est précis que ce soit en français ou en anglais. Les points importants de la leçon sont signalés par des effets graphiques à chaque fois différents.

Souvent des dessins sont là pour faciliter la compréhension de la leçon.

Le pilotage du logiciel se fait grâce aux touches de fonctions, ce qui rend l'utilisation de ce logiciel très simple. Vous pouvez à tout moment changer de leçon, de module ou même de sortir du logiciel.

ANGLAIS Volume 1 est un des meilleurs outils pédagogiques qui soit sur MSX, de plus il est bien présenté.

DEUTSCH WURMCHEN
(K7 Hatier)

Il s'agit d'un logiciel d'allemand, permettant à son propriétaire de réviser (ou même, le cas échéant d'apprendre) les verbes irréguliers.

Il se présente sous la forme de trois petits jeux graphiques intéressants.

1er jeu : Würmchen :

Vous devez aider Huda à rentrer chez lui ; mais attention pour cela vous devrez distinguer les verbes faibles des verbes forts. Chaque bonne réponse vous rapprochera de votre but. Si la différence entre vos bonnes réponses et le nombre total de réponses est supérieure ou égale à 100 vous êtes éliminé. A la fin du jeu une note sur X vous est attribuée.

2ème jeu : Die Backsteinmauer :

Huda parviendra-t-il à construire un mur de briques avant que le temps soit écoulé. A chaque fois que vous parviendrez à citer le présent, le prétérit et le parfait d'un verbe irrégulier choisi, vous ajouterez une brique à votre édifice ; si vous vous trompez pour un des trois temps, un vide symbolisant l'ignorance sera inscrit. Le jeu s'arrête lorsque le mur est achevé ou que votre nombre de blancs est trop élevé.

Vous pouvez, si vous le désirez, revoir préalablement vos verbes forts.

3ème jeu : Das Riesenrad :

Les deux épreuves précédentes vous ont déjà épuisé, vous aimeriez bien aller vous reposer à la fête forraine qui s'est installée près de votre maison. La grande roue vous tente vraiment beaucoup, mais il y a un problème, pour qu'elle tourne il faut que vous trouviez la signification allemande de verbes français.

Deutsch Würmchen est un logiciel pédagogique pas du tout rébarbatif, il deviendra même vite amusant.

Le comble c'est que grâce aux moyens mnémotechniques utilisés, il est terriblement efficace.

KATUVU
(K7 Vifi International)

Avez-vous une bonne mémoire ?

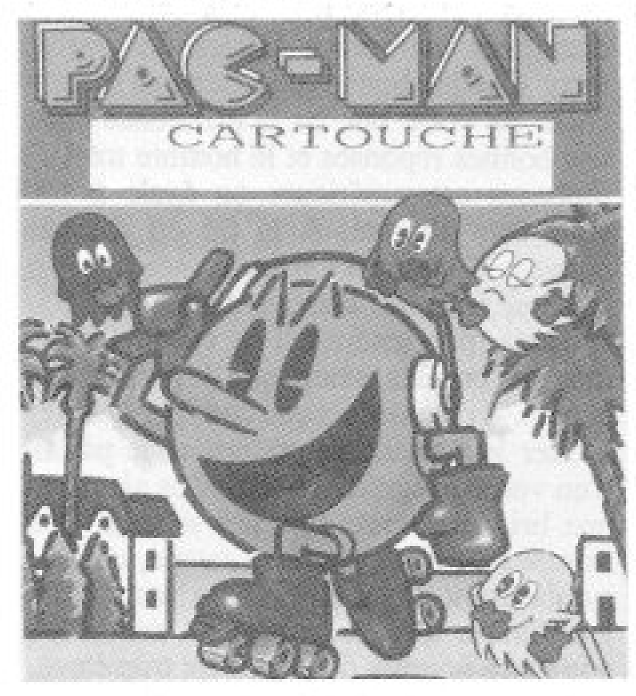
Si non ce logiciel s'adresse à vous.

Non, en fait, ce logiciel est destiné aux tous petits, mais il n'est pas interdit de jouer avec eux. On peut y jouer seul ou à un maximum de 8 personnes. Au départ 5 images vont défiler et il s'agira pour vous de bien les observer, car l'ordinateur vous demandera dans quel lieu est apparu tel ou tel objet. Ensuite l'ordinateur vous proposera les mêmes images, mais compliquera le jeu en transférant les personnages ou objets dans un lieu différent, ou dans plusieurs lieux en même temps.

Voici un très bon moyen pour apprendre à vos enfants à se servir de leur mémoire tout en s'amusant.

CLASSIQUES NAMCO : LA CLASSE !

Importés du Japon par Maubert Electronic et MSX Vidéo Center, voici enfin en France les sept grands classiques des jeux d'arcade de la marque NAMCO!



Tout d'abord, classique entre tous les classiques, **PAC MAN.**

Nous ne vous ferons pas l'affront de vous présenter ce jeu, il s'agit ici du Pac Man original, le seul, le vrai, l'unique, l'incomparable !

Un peu d'histoire quand même : Pac Man fut inventé par Toru Iwatani, qui était rentré chez Namco en 1977, à l'âge de 22 ans.

Un jour qu'il avait très faim et qu'il s'était commandé une pizza entière, la forme de Pac Man lui fut inspirée par sa pizza coupée dont il avait pris une part. Cette image combinée avec le caractère japonais "kuchi" (bouche) et en l'arrondissant donna la célèbre forme de Pac Man. Le nom vient de l'expression d'argot japonais "paku paku" qui désigne les mouvements de la bouche quand on mange.

Très galant homme, Toru Iwatani précise avoir voulu, avec Pac Man, faire un jeu accessible à tous, et plus particulièrement aux femmes. (La suite de Pac Man, Mrs Pac Man, allait encore plus loin dans ce sens).

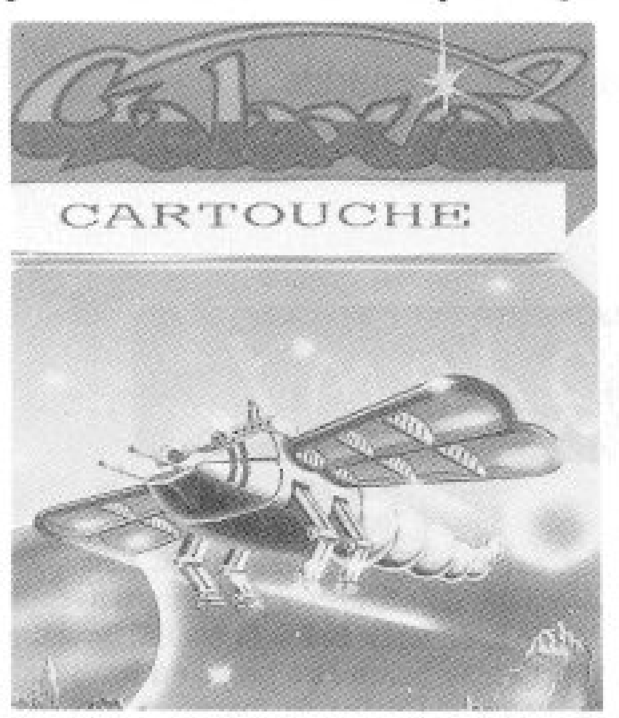
Pac Man représente un travail total de 17 mois, du concept initial au produit fini, pour une équipe de cinq personnes. La partie la plus hardue de cette longue tâche fut la réalisation de l'algorythme des fantômes ennemis de Pac Man. Leurs mouvements sont en effet très complexes et individualisés : Blinky, le rouge, poursuit Pac Man directement, le second reste à quelques cases devant Pac Man, les deux suivants le prennent en "sandwich" en restant à égale distance de lui si Pac Man est au centre, etc...

Les attaques ont lieu par vagues suivies d'une dispersion des ennemis qui se regroupent pour attaquer à nouveau. Au cours du jeu, les attaques s'accélèrent progressivement.

Jeu de nourriture inventé dans un restaurant, Pac Man a souvent, en France, la place d'honneur dans les cafés, ce qui n'est que justice, vous en conviendrez. Lequel d'entre nous ne s'y est pas ruiné en petite monnaie, emporté par ce chef-d'oeuvre du jeu de labyrinthe !

On peut en dire autant de **GALAXIAN**, grand classique des jeux d'espace, must absolu en la matière, l'un des grands catalyseurs d'adrénaline des joueurs de jeux vidéo du monde entier !

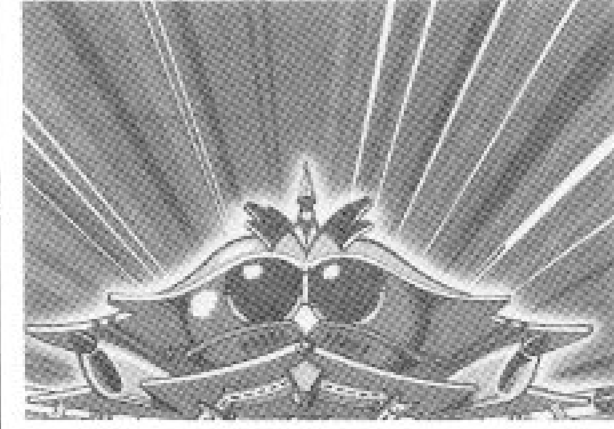
Nous ne vous le présentons pas non plus, c'est le même qu'au café, sueur et stress inclus, service non compris. En fait la particularité la plus sidérante du jeu apparaît dès qu'on l'a enfiché dans l'ordinateur : le copyright est de 1979 ! Et l'on réalise soudain que ce jeu créé il y a presque huit ans reste encore présent dans la plupart des salles de jeux ! Quel phénoménal succès ! Quel autre jeu, à part Pac Man, peut prétendre à une telle popularité ? Et dire que lorsque le MSX est apparu en France en 1984 certaines personnes l'accueillir avec mépris : "Que



viennent donc faire dans ce domaine les Japonais qui n'y entendent rien ?" Quelle ignorance ! Et la musique ? Rien que pour ça Galaxian est indispensable, c'est la toile de fond sonore internationale des salles de jeux du monde entier !

GALAGA reprend le scénario et les graphismes de Galaxian : votre vaisseau spatial est attaqué par des nuées d'envahisseurs. Mais il y a de nombreuses variantes et des gimmicks supplémentaires ! Ici encore on retrouve les graphismes et la musique du jeu de café. Les vaisseaux attaquent selon des tactiques et formations bien particulières, beaucoup plus sophistiquées que dans Galaxian. Le nombre des tableaux, aux difficultés croissantes, semble infini. L'animation et les effets sonores sont exceptionnels. A la fin de chaque tableau et si on les a détruits, les vaisseaux verts essayent de vous capturer en projetant un rayon en faisceau. Si l'on est capturé, il faut ensuite détruire le vaisseau porteur ennemi et l'on récupère ainsi son premier vaisseau qui vient s'unir au second : on obtient donc un double tir, c'est deux fois plus efficace mais on est aussi deux fois plus vulnérable... Il ne faut

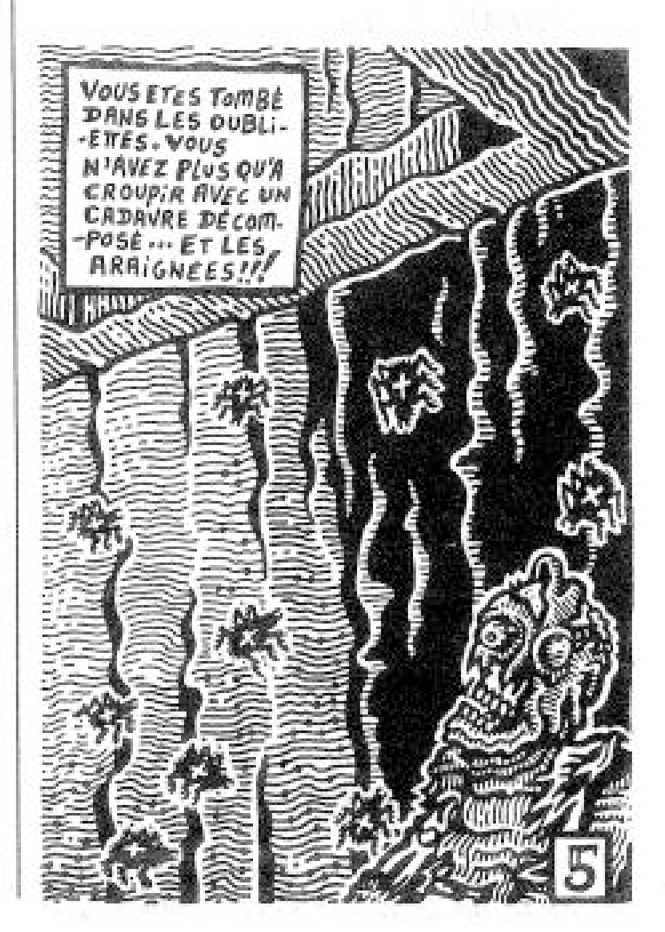




surtout pas entrer dans le rayon si l'on n'a plus qu'un seul vaisseau, car on ne pourra évidemment pas le récupérer. On obtient un vaisseau supplémentaire tous les 30.000 points.

A la fin de la partie le tableau indique le nombre de tirs effectués, le nombres de tirs réussis et le pourcentage de réussite.

Il y a environ un an, Galaga avait été classé numéro Un au Hit-Parade du journal "Standard MSX", ceci avant d'être importé en France. Certaines personnes qui connaissaient le jeu de café le demandaient régulièrement en magasin depuis cette



époque. A force d'attendre elles avaient fini par douter de son existence ! Voici un grand vide comblé. Quel dommage que ces jeux n'aient pas été importés plus tôt, ils auraient beaucoup aidé au succès du MSX !

BOSCONIAN est aussi un jeu d'espace célèbre dans les salles de jeux. Le principe est assez différent de GALAXIAN et GALAGA.

Il faut ici détruire des forteresses de l'espace que l'on peut repérer grâce au radar situé sur la droite de l'écran. Ces forteresses sont défendues par des vaisseaux spatiaux et des mines volantes qui vous attaqueront sans répit. Lorsqu'une sonnerie retentit, cela signifie que l'on va être attaqué par une escadrille. Si l'on détruit alors le vaisseau rouge, l'attaque sera sans effet. Il faut aussi essayer de tuer les vaisseaux jaunes sinon on entre dans le secteur rouge où l'espérance de survie n'est pas des plus folichonnes !

Pour détruire les forteresses il faut tirer dans leur centre par le bas ou le haut. On peut aussi tirer dans leurs boules, c'est plus difficile mais ça rapporte des points.

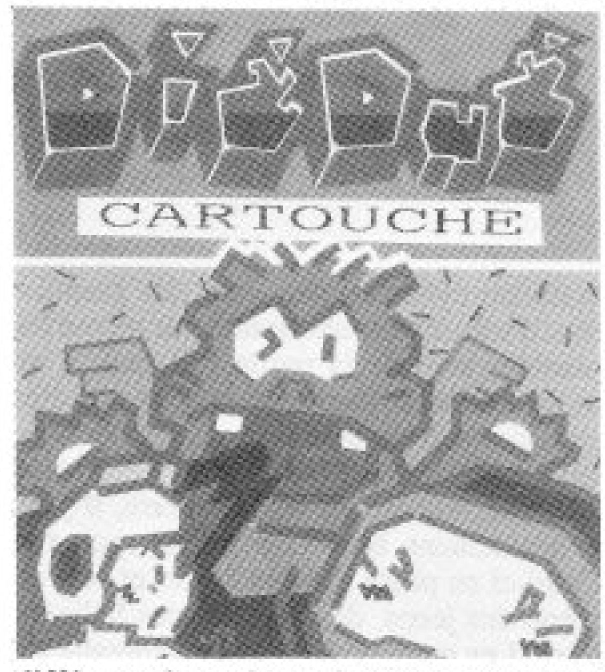


Au début du jeu, une voix vous encourage à foncer à l'attaque ce qui n'est pas forcément un luxe, ce jeu étant très violent et guerrier ! C'est comme dans les Marines, il vaut mieux y aller en hurlant, ça évite de réfléchir à ce qui vous attend...

Le premier niveau n'est pas si facile. Au septième ça devient extrêmement coriace, il y a de plus en plus de forteresses et de plus en plus de vaisseaux ennemis : l'intensité émotionnelle est tout à fait garantie ! Hyper tendus et cardiaques, passez votre chemin ! Les autres, les maniacs, les fous du joystick vous allez vous défouler comme des bêtes avec ce jeu dur, dur, dur !

Moins connu, **DIG DUG** est un jeu de labyrinthe souterrain. En partant de la surface, on creuse des tunnels pour s'en aller guerroyer contre des monstres vivants sous terre. Qui sont-ils et d'où viennent-ils ? Personne ne l'a jamais su, mais les habitués des salles de jeux ne se posent pas tant de questions...

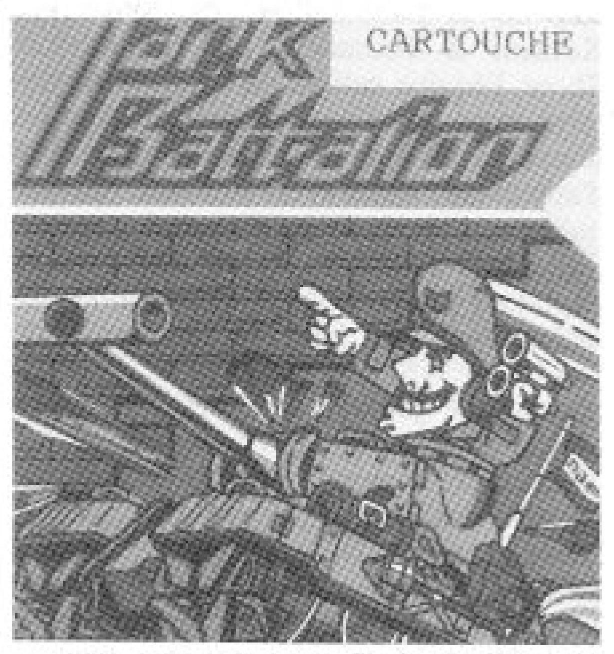
Plus l'on s'enfonce sous terre et plus la couleur est foncé, il y a quatre niveaux



différents de couleurs. On attrape les monstres avec un harpon puis on les gonfle comme une roue de vélo jusqu'à ce qu'ils explosent. Attention aux monstres verts qui crachent le feu ! D'autres créatures fantômes semblent immatérielles et ne sont pas assujetties aux parcours souterrains, elles vous rattrapent donc rapidement... On peut les attirer dans les galeries et les écraser avec des rochers que l'on aura fait tomber. Plus on s'enfonce profondément et plus on marque de points. Il y a un gros fruit au centre de chaque tableau, c'est pour vous... miam miam.

TANK BATTALION est, comme son nom l'indique, une bataille de chars. Vous devez défendre votre quartier général symbolisé par un aigle. Vingt tanks ennemis vous attaqueront à chaque tableau dans un parcours de labyrinthe qui change à chaque fois. Les labyrinthes sont constitués de murs de briques qui l'on peut détruire en tirant dessus. Il faut donc, à chaque tableau, détruire les vingt tanks ennemis sans oublier de protéger l'aigle situé en bas au centre de l'écran. Il est entouré de murs mais les ennemis peuvent, comme vous, détruire ces murs. Si l'aigle est détruit une seule fois , c'est la fin de la partie... On devient plus gros en tirant sur les tanks qui clignotent. Au 3ème tableau le labyrinthe s'estompe, il n'y a plus de murs ! Au fur et à mesure que l'on progresse, la vitesse générale augmente et il ne s'agit pas de s'endormir ! TANK BATTALION est le type même de jeu qui n'a pas un très bon graphisme mais qui est très prenant à jouer.

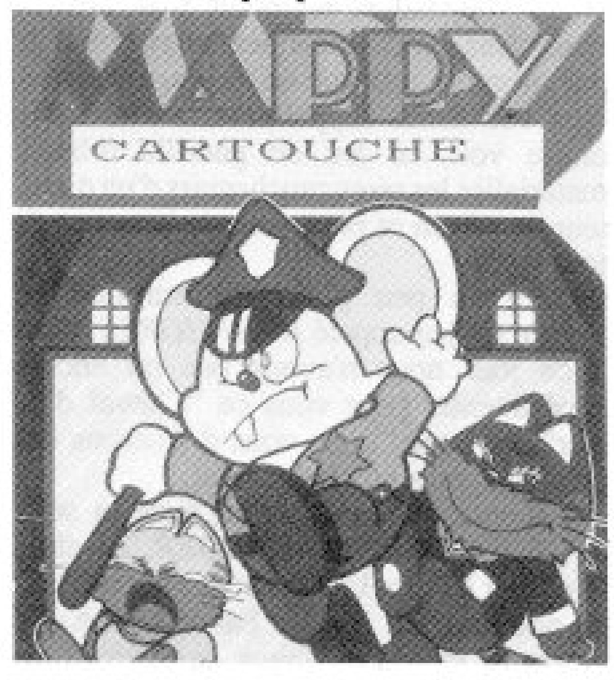
MAPPY est une souris agent de police. Elle a poursuivi des chats-vauriens jusqu'à la maison de l'un d'eux, Goro. Seulement cette maison est très particulière, elle recèle bien des surprises et surtout ne possède pas d'escalier ! A la place on utilise un trampoline qui propulse à différents étages ! Le trampoline change de couleur. Lorsqu'il vire au rouge il se brise si on l'utilise. Il y a aussi des portes : les minces peuvent servir à assommer les chats, les épaisses dissimulent un rayon laser qui foudroie les chats poursuivant la souris, mais attention car l'ouverture de la porte fait reculer Mappy ! Il y a aussi des cloches que l'on fait tomber en leur sautant dessus et qui paralysent les chats. Un gros chat rouge touché donne deux fois plus de points. Quand il est immobile, on peut lui passer dessus mais lorsqu'il clignote, attention, il va redevenir actif ! A partir du 7ème tableau, certaines sections de plancher sont minées.



Assez méconnu, MAPPY est un petit jeu fort sympathique qui amusera petits et grands. Pour une fois c'est la souris qui poursuit le chat !

Les classiques NAMCO sont importés en quantité limitée. Nous ne saurions trop vous les conseiller car "c'est dans les vieux pots que l'on fait la meilleure soupe" ! Il valent en effet le pesant de pièces de monnaie dépensées par les joueurs de toute la planète et, croyez-moi, cela représente une sacrée montagne de métal. Ce sont les best-sellers des best-sellers, ils sont increvables et l'on y revient toujours car ce sont des chefs-d'oeuvre ! ils sont là, intacts, pour vous, à portée de main, dans leur version originale.

Ne les laisez pas passer !





Un extra-terrestre aux pouvoirs surnaturels n'aurait pas été accueilli différemment... Le 21 novembre dernier à Londres, lors de la présentation des nouveautés Konami à l'occasion du Commodore Show, l'équipe entière de Konami Angleterre reçut notre envoyé spécial avec les honneurs dûs à un roi. Ils venaient en effet d'apprendre, après avoir lu **MSX NEWS**, qu'il était "l'homme qui connaît les secrets du jeu *NEMESIS* !" Il fallut alors expliquer les techniques d'apparition des tableaux secrets (voir le numéro 1 de **MSX NEWS**) et les quelques exemplaires du journal apportés sur place s'arrachèrent comme des petits pains !

L'équipe Konami dévoila ensuite le mystère des jeux qui seront distribués en Europe en 1987. D'abord *GREEN BERET*, qui est enfin arrivé en France et auquel nous consacrons un article entier; *JAIL BREAK* également, qui sera disponible quand vous lirez ces lignes. Comme son nom l'indique, ce logiciel est l'histoire de prisonniers qui se sont enfuis d'un pénitencier en prenant des otages, dont le Gouverneur de L'Etat ! Ces hommes sont des criminels endurcis armés jusqu'aux dents. Ils n'ont plus rien à perdre et sont prêts à tout pour ne pas être incarcérés de nouveau !

Vous devrez guider un des policiers chargés de les retrouver. Au début vous n'aurez qu'un revolver à votre disposition, mais à chaque fois que vous sauverez des otages, vous obtiendrez des armes supplémentaires : bazookas, lance-roquettes plus bombes lacrymogènes qui vous serviront à détruire les barrières et les voitures, à déloger les détenus réfugiés dans des bâtiments. Cependant attention ! Si lorsque vous tirez, vous manquez votre cible et par mégarde touchez un otage, vous perdrez vos armes supplémentaires. Comme on le voit, ce jeu de guérilla urbaine matérialise les pires cauchemars d'un directeur de prison et pour vous ne sera pas de tout repos !

Sera un peu plus tard introduit en France un jeu appelé *IRON HORSE*, mais à ce jour nous n'avons pas pu encore expérimenter pour vous ce "Cheval d'Acier" sur lequel nous vous donnerons des précisions très prochainement.

En revanche nous avons testé la suite de *NEMESIS : SALAMANDER*. Et alors là ça fait très mal ! Nous continuons dans ce nouveau jeu à nous battre contre des créatures hybrides faites de chair et de matériau cybernétique dans des graphismes d'une séduisante beauté, où même les planètes sont de la partie ! Il faut, à un moment donné, passer entre deux planètes en fusion qui essaient de vous happer avec leurs bras de feu ! Superbe ! Vient après *JACKAL*, encore un jeu de guerre, il y en a décidément beaucoup en ce moment. Celui-ci se passe dans le désert et met en scène des jeeps, des tanks et des hélicoptères. Les ombres des grands généraux du désert (Montgomery et Rommel) planent sur *JACKAL*.

Puis deux jeux de sport: *KONAMI GT* et *SUPER BASKET BALL*. *KONAMI GT* est une course de voitures où l'on est placé dans un bolide avec vue du tableau de bord : compteur de vitesses, comptetours, jauge d'essence et turbo booster ! Il faut concourir, refaire le plein si nécessaire, peut-être le meilleur prochain jeu de voitures ! *SUPER BASKET BALL* semble bien porter son nom ! (Ce qui ne fut pas toujours le cas dans le passé, Super Tennis et Super Soccer de Sony étant bien inférieurs au Tennis et au Soccer Konami.) Les graphismes sont superbes et l'action ne l'est pas moins : on peut dribbler, sauter, faire des passes, marquer de loin ou de près, glisser le long des adversaires ; le tout est d'un dessin précis et haut en couleurs ! Un futur best-seller apparemment.



MIKIE ravira les cancres et ceux qui ont toujours pensé que la meilleure place à l'école était au fond de la classe près du radiateur ! Mikie n'est pas exactement le type même de l'étudiant studieux... En fait il ne songe qu'à faire des blagues et à envoyer des billets doux à sa petite amie. Dans la salle de classe, il pousse les autres élèves pour les faire tomber de leur chaise... Il transforme les vestiaires de la salle de gymnastique en salle de jeux avec jackpots et une installation maison de basket-ball ! A la cantine il déclenche une bagarre de tartes à la crème et se rend ensuite dans la salle de gymnastique réservée aux filles, seul parmi une dizaine de très belles jeunes personnes... De très beaux graphismes pour un jeu très original qui défoulera les bons élèves et les partisans de l'école buissonnière aussi!

Achtung, achtung : ne venez pas dès demain harceler vos pauvres revendeurs MSX qui travaillent si dur pour vous à longueur d'année ! A part *JAIL BREAK* et bientôt *IRON HORSE*, ces jeux ne seront pas disponibles avant quelque temps... Qu'on se le dise !

Pour ceux qui ne peuvent attendre... Londres n'est pas très loin et *JAIL BREAK*, *SALAMANDER* et *JACKAL* font actuellement fureur dans les salles de jeux ! Ils ne devraient pas tarder à pointer leurs armes dans les établissements de notre doux pays...

GREEN BERET

(Konami, cartouche ou disquette)

Le très célèbre jeu de guerre a enfin été adapté sur MSX, mieux vaut tard que jamais.

Vous devez, armé de votre couteau, délivrer vos copains prisonniers dans les profondeurs d'un camp de Sibérie. Propagande quand tu nous tiens ! Mais la tâche n'est pas si facile que cela peut paraître car les quatre tableaux que vous traverserez pour les délivrer sont infestés de karatékas, d'hommes armés, de francs-tireurs, de parachutistes, de grenadiers, de chiens et d'officiers. Pour les différencier ils sont de couleurs différentes.

Les karatékas essayeront de vous mettre un coup de pied en sautant, la seule façon de les tuer est de sauter à son tour et de leur donner un coup de couteau. Si vous parvenez à tuer un homme d'arme, vous prendrez son arme avec trois munitions.

Il y a trois armes le lance-flammes (tableau 1), le lance-roquettes (tableau 2 et 3) et les grenades (tableau 4). Ces armes, à l'exception de la grenade qui tue tout ce qui est proche du lieu de déflagration, réduisent en cendre ce qui se trouve sur leur chemin. Quand un ennemi meurt, il disparaît en laissant momentanément apparaître son squelette !

A la fin de chaque tableau, il faudra réaliser un action héroïque que nous appellerons "épreuve maîtresse".

Sur le plan strictement technique nous ne nous trouvons pas face à un jeu révolutionnaire. Les graphismes sont inconstants ; autant les personnages sont ratés, autant les décors sont splendides (ils ne cesseront de s'améliorer au fur et à mesure des tableaux, le sous-marin et les DCA géantes sont des chef-d'oeuvres du genre). L'animation est vraiment bien mais malheureusement un peu lente (vivement la Cheat Cartridge pour donner du nerf à tout ça). Le scrolling est omniprésent, les décors sautent à chacun de vos pas d'un cran vers la gauche, les effets spéciaux sont corrects.

Comme vous avez pu le contaster, c'est plutôt "mitigé cochon d'Inde". Pas franchement génial, mais ne soyons pas trop critique, ça se laisse bien jouer et c'est assez difficile.

En attendant que vous l'achetiez, nous allons vous dévoiler les quatre épreuves maîtresses.

Fin du premier tableau

Après avoir proprement zigouillé tous vos ennemis, un camion arrive. De ce camion descendront 4 groupes de karatékas et d'officiers. Si vous possédez un lance-flammes, il vous suffira de tirer dès que trois hommes seront descendus. Dans le cas contraire, il faudra les combattre. Mettez-vous le plus à gauche de l'écran de sorte que les karatékas se soient bien détachés des officiers puis tenez-vous prêt à combattre.

Fin du deuxième tableau

C'est sans doute l'épreuve la plus facile. Il suffit de vous tenir accroupi au milieu de l'écran et de pivoter dès que vous aurez tuer une série de trois chiens. Un petit conseil, restez en Auto-Fire.

Fin du troisième tableau

3 hélicoptères (le dessin est chouette et les bruitages pas mal du tout) descendront du ciel (comme le Père Noël, mais malheureusement pas pour les mêmes raisons) en vous lançant des grenades. Pour les détruire, il faudra sauter et lancer une roquette au niveau de la cabine. Au cas échéant un coup de couteau suffira (sic, détruire un hélico avec un couteau, bravo Arnold). Je vous conseille de vous tenir le plus loin possible de leur milieu.

Fin du quatrième tableau

Une multitude d'hommes armés viendront vers vous, il vous faut tous les tuer, je vous laisse. Dès ce bain



d'hémoglobine fini, les quatre otages seront délivrés. Mais, malheureux, ces ignobles soviets en détiennent d'autres qu'il faudra à leur tour délivrer !

Allez, vit et meurt pour R............

VAMPIRE KILLER

(Cartouche megarom pour MSX2)



Les mains tremblent et la tension artérielle est élevée.... On a ouvert la boîte et on saisit la cartouche. On a beau la retourner dans tous les sens, elle est exactement semblable aux autres cartouches KONAMI. Pourtant il y a écrit : megarom MSX2. Bon ça doit être mieux sur un MSX2 mais ça doit bien fonctionner sur un MSX1. On essaie... raté ! L'écran est brouillé, on ne voit rien du tout, aucun espoir de ce côté là ! On se tourne vers un MSX2, de préférence équipé d'un moniteur ou téléviseur haute résolution, on enfiche la cartouche... Hep ! on a oublié un détail : il est recommandé de s'asseoir car le choc sera violent ! Devant nos yeux ébahis apparaît en effet le plus beau jeu jamais proposé en cartouche à ce jour sur aucun ordinateur terrestre !

Une qualité graphique jamais atteinte auparavant et qui dépasse celle des tous derniers jeux de café !

Avec Penguin Adventure, Les Passagers du Vent, l'Affaire et Vampire Killer, 1987 commence en apothéose. Redressez la tête, MSX Maniacs, et soyez fiers de vos engins, ils ne craignent la comparaison avec personne ! Certains concurrents, et non des moindres, sont dorénavant laissés carrément sur place ! On vous l'avait bien dit que le MSX c'était super, eh bien maintenant c'est tout simplement sublime !

Mais revenons à nos vampires... D'abord s'il n'y avait que des vampires ce serait de tout repos mais vous allez devoir affronter une armada de monstres où les cinéphiles du cinéma fantastique reconnaîtront Dracula, Frankenstein, la Momie, la Gorgone, Quasimodo, la Créature du Lac Noir, le Corbeau, le Léopard et autres créatures qui hantent les salles obscures depuis environ un demi-siècle déjà !

Le jeu comporte six étapes constituées chacune de trois épisodes soit en tout 18 périples constitués chacun de graphismes et musiques originaux, tous plus beaux et plus raffinés que le précédent !

La référence cinématographique est annoncée dès le début puisque le titre s'affiche sur une pellicule de cinéma.

Puis la magie commence... vous vous retrouvez la nuit devant les grilles d'un lugubre château et vous pénétrez automatiquement dans le parc. Une fois dans le jardin vous éteindrez tous les feux avec votre fouet. J'ai oublié de vous préciser : vous êtes un affolé du fouet, tout ce qui bouge, clac, un coup de fouet ! Et ça n'a pas l'air de faire du bien , rien qu'à entendre le bruit, on n'a pas envie d'y goûter ! Une fois le jardin traversé, vous entrez dans le château et le jeu commence, car c'était seulement la présentation !

Le château de Dracula est immense, il comporte de multiples recoins, des cachettes, des oubliettes, des passages secrets et il est hanté par une multitude de monstres qui vous feront regretter votre venue en ces lieux maudits !

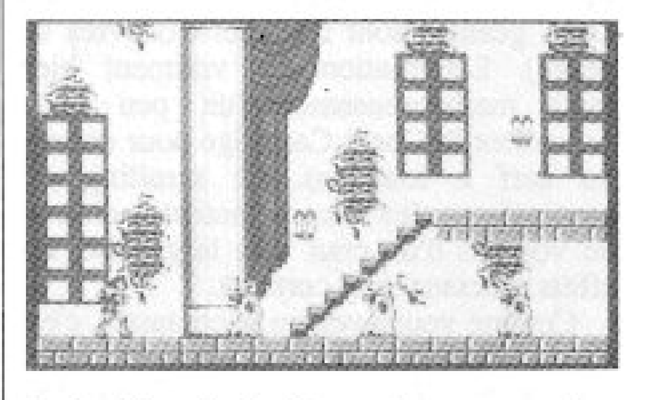
Le comte, qui est immortel, a accumulé de nombreux trésors au cours des siècles et, en déambulant dans ces nombreux dédales, vous trouverez certains objets qui vous aideront dans votre lutte contre l'indicible !

Commencez par ramasser toutes les clés possibles. Les clés roses vous permettront d'ouvrir les coffres qui recèlent les trésors et la clé blanche permet d'ouvrir la grille qui condamne l'accès au tableau suivant. Vous trouverez également des coeurs, disséminés ici et là. Faîtes en bonne provision...

N'ayez pas peur d'utiliser votre fouet et vous découvrirez qu'il a le pouvoir de fracasser des pans de mur derrière lesquels sont cachés de précieux secrets... Vous trouverez ainsi un magicien emmuré par le Vampire ! Il est assis, complètement ankylosé. Donnez-lui un coup de fouet pour le réveiller et il vous proposera des objets magiques qui vous faciliteront grandement la tâche. Vous n'obtiendrez ces objets qu'en échange des coeurs que vous aurez eu soin de récolter. Vous pourrez ainsi acquérir un élixir de longue vie, un anneau d'invulnérabilité, une bouteille d'eau bénite (très mauvais pour les vampires !), une bougie pour trouver les clés blanches, une croix boomerang (eh oui, c'est une nouveauté !), une canne permettant d'ouvrir cinq coffres sans clé etc... Si vous manquez de coeurs, retournez en arrière pour en reprendre et, à votre retour, refouettez le magicien. Mais attention, un coup de fouet d'accord mais deux, bonjour les dégâts !

Lorsque vous découvrirez un coffre, ouvrez-le avec une clé rose et servez-vous sans vergogne : vous acquerrez ainsi des trésors inestimables : parchemins, ailes magiques, bottes de sept lieues, argent, sablier qui arrête le temps, bouclier et autres babioles fort utiles dans ces parages maléfiques.

Méfiez-vous de l'aigle géant, il apporte des nains bossus qu'il vous jettera dessus.



Et le Dieu de la Mort, c'est un squelette avec une faux ! Les guerriers en armures, les squelettes vivants, les fantômes aux crânes de feu, le Dragon et les Zombies ! Toute votre habilité ne sera pas de trop pour en venir à bout !

A la fin du périple vous serez confronté à Dracula lui-même, il vous hypnotisera et son visage vous paraîtra immense, ses yeux de braise s'ouvriront et sa bouche vomira des chauve-souris ! Parviendrez-vous à vaincre l'horreur ultime, à retrouver la sortie et à sortir indemne du Château du Prince des Ténèbres ?

DRACULA : MODE D'EMPLOI

Afin de vous préparer à combattre l'invasion vampirique qui déferlera bientôt sur vos écrans, notre envoyé spécial en Transylvanie, Ernest Von Krolock, vous rappelle les notions fondamentales indispensables à tout chasseur de vampires digne de ce nom !

Le Vampire ne sort que la nuit. La lumière du jour lui est fatale et il doit impérativement avoir regagné son cercueil avant le premier chant du coq ou le premier rayon de soleil. (Ce qui arrive à un vampire s'il n'arrive pas à respecter cette loi est particulièrement bien illustré par Christopher Lee dans la fin du "Cauchemar de Dracula" où on le voit retrouver en quelques minutes son âge véritable (plusieurs siècles) et se décomposer sous nos yeux ! Il ne restera plus de lui que de la poussière et une chevalière... Cette poussière sera utilisée plus tard par son valet qui le fera renaître lors d'une cérémonie particulièrement sanglante dans le film "Dracula Prince des Ténèbres".)

Le Vampire ne reflète pas son image dans un miroir. Il peut être tenu à l'écart d'une chambre par de l'ail ou de l'herbe à vampire. En principe, il ne peut entrer seul dans une habitation, il doit y être convié par quelqu'un de l'intérieur. Il déteste les croix et autres objets religieux et l'eau bénite le brûle comme de l'acide.

Il peut marcher sur les murs, se transformer en loup ou en chauve-souris et hypnotiser la plupart des gens, les tenant ainsi en son pouvoir. Il a une force peu commune, notamment dans la main, gare à celui qui se laisse attraper le poignet !

Le Vampire mâle est bien sûr très attiré par les créatures sensuelles et pulpeuses du sexe opposé, qui dans les films anglais ont toujours des décolletés vertigineux ! Il les séduit, s'introduit la nuit dans leur chambre et les vide progressivement de leur sang en suçant la veine jugulaire qu'il a percé de ses canines proéminentes. Si les victimes meurent la nuit, elles deviendront vampires à leur tour et erreront pour l'éternité. Dixit Dracula : "Il y a des choses qui sont bien pires que la mort."

Pour tuer un vampire, il faut découvrir l'endroit où repose son cercueil et lui transpercer le coeur avec un pieu bien effilé que l'on enfonce à l'aide d'un marteau. L'opération doit impérativement avoir lieu avant la tombée de la nuit, car si le vampire se réveille, on regrette alors amèrement de ne pas s'être plus entraîné à la course à pied !

Les symboles du chasseur de vampires sont donc le pieu et le marteau. On notera avec intérêt la similitude de symbolisme avec un grand pays de l'Est, qui jouxte d'ailleurs la Transylvanie. A quel monstre est donc destinée la faucille soviétique et que lui coupe-t-on avec ? Mystère...

La Transylvanie, berceau des vampires, est la partie méridionale de la chaîne des Carpates, au bord de la Valachie. Les paysages sont d'une impressionnante beauté sauvage et l'altitude y dépasse souvent 2000 m. C'est un endroit très original pour passer ses vacances et très prisé par les Ecossais qui apprécient le fait de ne pas avoir à prendre un billet aller-retour mais seulement un aller simple, le retour semblant être des plus aléatoires.... Quelle économie !



Dracula, de son vrai nom Vlad Drakul, prince de Valachie et quatrième du nom, régna de 1456 à 1462. Il fut surnommé Vlad Tepes, ce qui signifie Vlad l'Empaleur. L'empalement était en effet sa passion. Il y avait apporté des raffinements extrêmes qui permettaient au supplice de durer des heures, voire des jours.

On peut encore, de nos jours, visiter le château de Dracula, qui est situé au nord de la Valachie entre le Danube et la vallée du fleuve Prahova.

Plus tard, en 1560, naquit dans les Carpates la comtesse Elizabeth Bathory. Elle fut responsable, en l'espace d'une quinzaine d'années, des meurtres de six cents jeunes filles, recrutées par ses domestiques dans les villages environnant les châteaux où elle séjournait. La comtesse fit construire dans tous ces châteaux des chambres de torture très sophistiquées où elle put s'adonner pendant toutes ces années à ses horribles passions. Elle fut finalement arrêtée et jugée. Les compte-rendus de son procès et la correspondance s'y rapportant (y compris quelques lettres écrites par la comtesse elle-même) sont si choquants qu'ils furent censurés jusqu'au XVIIIème siècle. On y parle, entre autres, des bains de sang que prenait la comtesse, qui croyait ainsi préserver sa jeunesse...

Elisabeth Bathory fut emmurée vivante dans son château, après avoir été condamnée à la prison à perpétuité.

Il est établi que Bram Stoker, l'auteur du livre "Dracula", a tiré le nom de son héros de celui du prince Vlad Drakul et qu'il fut également influencé par l'existence d'Elizabeth Bathory. Le livre fut écrit en 1897 et le cinéma, dès 1922 avec la sortie de "Nosferatu", allait contribuer à la popularité du mythe. "Vampyr", de Carl Dreyer, sortit en 1931 puis ce fut "Dracula", de Tod Browning avec l'acteur hongrois Bela Lugosi, qui allait devenir l'un des plus grands mythes hollywoodiens. Son rude accent d'Européen de l'Est convenait parfaitement au rôle, avec sa façon de dire "je ne bois jamais... de vin" ! Il y eut de nombreuses suites à ce film, Lugosi ayant joué dans environ 97 films, et l'on raconte qu'il s'identifia si intensément à Dracula qu'il dormait dans un cercueil !

Il fallut attendre 1957 pour qu'en Angleterre, l'acteur Christopher Lee, le metteur en scène Terence Fisher et la compagnie Hammer Films, redonnent au mythe une seconde jeunesse avec les deux films cités plus haut. Ils furent suivis par une multitude d'autres "Dracula", et pour le public, Christopher Lee *est* le comte .

Signalons également "Le bal des vampires", célèbre et excellente parodie de Roman Polanski (1967) puis "Nosferatu, fantôme de la nuit", de Werner Herzog où Klaus Kinsky campe un Dracula particulièrement terrifiant, et enfin le "Dracula" de John Badham, avec Frank Langella, qui réussit le tour de force de renouveler le mythe et d'y apporter une originalité tout en le respectant.



ABONNEZ-VOUS

MOI, C'EST MSX NEWS, ET VOUS ?

Moi aussi, je m'abonne à MSX NEWS pour 6 numéros et je vous joins un chèque ou mandat lettre de 99 F

NOM ______________________ Prénom ______________________

ADRESSE ____

CODE POSTAL ____________ VILLE ________________________

à retourner à MSX NEWS - 89, rue de Charenton, 75012 PARIS

GAGNEZ 1 MILLION DE DOLLARS !

L'HÉRITAGE

PANIQUE À LAS VEGAS

MO5, MO6, TO7/70, TO8, TO9, MSX 64 K, Amstrad CPC 464, 664, 6128, Commodore 64, 128.





79, rue Hippolyte-Kahn 69100 Villeurbanne - Tél. : 78.03.18.46

bientôt l'héritage 2 !



Mic-mac en Ecosse

X'PRESS 16
HOME COMPUTER
LE PLUS PUISSANT DES ORDINATEURS FAMILIAUX.

LE PLUS PERFORMANT DES PC, XT, DISPONIBLE ACTUELLEMENT.



- Compatible PC
- Mémoire 256 Ko extensible à 640 Ko
- 1 Drive 5 1/4 au standard IBM[8]
- Emplacement pour 2e lecteur ou disque dur
- Résolution graphique de haute performance
- Mémoire vidéo 128 Ko (mode étendue) + 16 Ko (mode pc)
- Superposition des deux modes
- Palette de 512 couleurs
- Résolution 512 * 212 en 16 couleurs parmi 512 ou 256 * 212 en 256 couleurs parmi 512
- 32 lutins graphiques multicolores
- Générateur de son programmable 3 voies-8 octaves-générateur de bruit et d'enveloppe
- Extension pour cartouche MSX (option)
- Clavier compatible IBM[8] (QWERTY ou AZERTY)
- Interfaces : Centronics, souris, stylo optique, joystick et RS 232 (sur carte d'extension)
- Sorties : Audio RCA
  Vidéo monochrome composite
  RGBI digitale
  RGB analogique (Péritel)
- Système d'exploitation MS DOS* et GW Basic étendue (version 3.2)
- Joystick spécial PC inclus



** Le système exécute irréprochablement la majorité des logiciels PC populaires y compris: Lotus 1-2-3[2], Symphonie[2], Dbase 2[3] et 3[3], Wordstar[4], Framework[3], Flight Simulator[1], Gem[5], Sidekick[6], Logiciels PFS[2], etc.*



SPECTRAVIDEO est distribué par AUDIOSONIC FRANCE 103/115 rue Charles MICHELS - BP 99 - 93203 ST-DENIS Cedex 1.